Tot.377

香港动漫电玩节首度对公众公开“墨菲斯计划”试玩，海量游戏DEMO体验报告

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



科隆游戏展2015

发布会亲历 | 瞩目新作特报 | 劲作试玩总汇

重返迦南——Chinajoy 2015纪行

PS中国发布会亲历 | 索尼微软全球高层采访实录

-暑期特别矩献-

2015暑期游戏补习班

2015上半年大事记

游戏攻略秘技大集合

2015.9A 定价：RMB 22.00
ISSN 1008-0600
17>
9 771008 060006

Gamehalo 特别收录

买买买 第七期 | 游戏黄金眼 猛象突击 评测 | 菲尔·斯宾塞 Chinajoy2015专访

索尼SCE中国战略部部长 添田武人 Chinajoy2015专访 | 五十岚孝司 Chinajoy2015专访 | 山根实知琉&佐野电磁 Chinajoy2015专访



赠 Gamehalo高清光盘＋指间方圆手游别册


QQ交流群：11579083
5花八门
www.i5h8m.com
UCG
电脑报
三联生活周刊
体坛周刊
英语沙龙
漫画世界
意林

UCG 阳光育成计划 × www.VGTime.com 游戏时光 VGTime UPTEAM

游戏机禁令解除啦！国行游戏机进来啦！士官长都来到中国啦！热爱主机游戏的你，赶紧来为你钟爱的事业贡献一份力量吧！游戏机实用技术联合游戏时光，为每一位有志于此的朋友准备了详细的发展计划，只要报名即可加入，广阔前景等着你！

新闻组
· 具有一定的外语水平
· 熟悉游戏界的形势
· 善于发掘游戏新闻

评测组
· 拥有主流游戏机种
· 能快速上手新游戏
· 把你的感受分享给大家

攻略组
· 具有一定的外语水平
· 熟悉游戏界的形势
· 善于发掘游戏新闻

文艺组
· 对自己的文笔有充分自信
· 对游戏剧情和设定尤其着迷
· 不会写但会画，同样 OK

视频组
· 能够制作一定素质的游戏视频
· 拥有过人的游戏水平并能录像
· 拥有配音、直播这样的独门绝技

UCG

游戏机实用技术 | 掌机王 SP
游戏・人 | 各类主机专辑
游戏光环 DVD | UCG 视频

游戏时光

游戏时光・网站 | 游戏时光・微博
游戏时光・公众号 | 游戏时光・APP
游戏时光・视频直播节目

UCG 与游戏时光是身为游戏人的你最好的表现舞台！多种不同类型的刊物、资讯平台，让你获得全方位的成长！

参加阳光育成计划，加入 UPTEAM，你将接受 UCG 和 VGTIME 编辑的指导，帮助你不断提高你的水平。同时还有机会获得稿酬、主机、游戏及其他奖品。达到一定水平之后，即可转为以下 5 种高级职业！

虚位以待！

UCG 在职编辑 | UCG 编委 | 特约撰稿人 | 特派记者 | 游戏时光在职编辑

加入方法

请访问 vgtime.com/joinut 下载报名需求文档进行填写，并附上一篇自己的作品，邮件至 ucg@vgtime.com 进行报名，即可加入！你可以在家中直接办公，无需前往编辑部所在地！期待大家的简历轰炸！

即刻访问游戏时光网站
VGtime.com



TV GAME半月刊

2015.9A

总第 377 期

COVER STAFF

封面用图：夏日课堂

封面设计：anubis

©2015 BNEI

纪念特辑



P22

古城游人——科隆独游记



P2

欢迎来到独占的世界
微软科隆展发布会亲历

攻略透解



P105

光之巨人

攻略透解



P128

战国BASARA 4 皇

CONTENTS

科隆游戏展 Gamescom 2015

2 欢迎来到独占的世界
微软科隆展发布会亲历

前线狙击

4 龙鳞化身
6 天生战狂
9 除暴战警3
12 FIFA 16
14 古墓丽影 崛起
16 量子破碎

18 科隆展试玩大合集
22 古城游人——科隆独游记
28 展台秀

暑期特别内容 Summer Special

47 2015暑期游戏补习班
62 2015年上半年游戏业界大事件
68 上半年游戏之研究秘技大集合

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

77 重返迦南——Chinajoy 2015纪行
86 香港动漫电玩节2015现场报道
91 新闻情报站
94 黄金眼
96 排行榜
98 Otome Dream

前线狙击

100 求生档案 天空的彼端
102 奥丁领域 利弗诗拉希尔

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

105 光之巨人
128 战国BASARA 4 皇
136 弧光之源 无限
148 猛象突击

160 PS Club
162 Xbox Style
164 N+应援团

读编交流 EDITORS & GODS

166 读编往来
172 小编寄语
174 发表表

www.VGTime.com 游戏时光 VGTime

UCG 官方合作网站

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
网络总监：王　梓
广告总监：刘　芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：司徒冠鸣

编　委：冯　健
马晓帆
衣山川
江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2015年9月1日
定　价：人民币22.00元



欢迎来到独占的世界
微软科隆展发布会亲历

2014年对于次世代主机来说是关键的一役，所以当时亲临科隆展现场的稀饭我有机会继续参与到微软和索尼的发布会当中，再次目睹两家已经迈入次世代的第一方进行隔空对抗，场面的确是令人难忘。转眼一年已过，虽然次世代主机争霸仍然在继续，销量遥遥领先的索尼却已经开始逐步收缩起宣传的力道来，E3发布会上是用起来借力打力的卖情怀，到了科隆展则干脆留下几分力，大约是等着在TGS上再来向亚洲市场对症下药，于是大舞台几乎就是留了给微软一家。坦白说，这两年把微软的发布会看在眼里，公道地说，那都是非常好的发布会，公布的都是实打实的内容，许多玩家感到不满意，往往只是因为觉得其缺乏逆转式的劲爆消息，似乎让人看不到这家游戏界巨头要一举反攻对手的迹象。但是从来没有人说过胜利就必须是一蹴而就的，滴水穿石聚沙成塔才是最难做到的事情，然而其建立起的胜利却也是最难被推翻的，微软正走在一条不浮夸又不显眼的坚实道路上，而科隆展发布会上，我很高兴地看到，微软已经开始走得越来越稳健了，Xbox One的未来，也有着难以忽视的闪光点，光是这一点，就已经足够令人满意和钦佩了。

文 稀饭 美编 anubis

[雨中的等待]

科隆的9月温度其实并不低，太阳直射产生的温度已经超过了30度，所以在到达的第一天，稀饭我就不得不换了两件T恤，最后导致自己在离开科隆时衣服不够穿，只能用科隆展现场送的T恤对付着穿，当然这是后话，不过在前往微软发布会当天，老天爷却很给面子地下起雨来，于是气温突降，当天早上出门的时候，室外的低温把我和同行的雷电都吓了一跳。



■拿到入场证后立刻留影一张，因为下雨的关系，上面还沾了一点水滴。

还好，随着太阳升起，温度回升，科隆的户外温度也变得宜人起来，当我们准时在下午3点来到微软发布会的举办地点时，除了雨势略有点大，等待的环境还是非常舒适的。发布会的正式开始时间是4点钟，不过我们也没有被关在户外太久，约莫到3点半的时候，媒体们就被请入到室内。今年微软举办发布会的地点和去年一样，所以场内的结构对我来说还是颇为熟悉的，发布会也如常是在二楼举行，只是刚进现场我就被吓了一跳，因为今年舞台的结构显然经过了改造，不再是去年那种容纳人数非常有限的横向舞台，而是被转移到了长形房间的一端，不但舞台变大了，能够坐下观众的面积也变大了，总体来说舒适度令人满意，不过更为令人惊讶的还是微软今年的大手笔，每一个坐下的媒体都会发现自己座位上有一个印着《Rare经典合集》的大盒子，那里面装着的到底是什么呢？


■其实在发布会开始之前，我和雷电两人已经去先踩了一次点，确保发布会地点无误。

在打开之前，我和雷电各有

一番猜测，他猜想有可能微软就真的把这款合集送出去了，我当时还不太敢相信，估计着也就是什么相关的纪念品，毕竟这两年发布会我也去了好几个，像是以前微软那样人手送一台 X360 的事情还真是没碰到过，倒也没料着会有哪家厂商会真的这么慷慨直接送游戏。但事实证明是在下输了，微软真的就把欧版的《Rare 经典合集》直接送给了在场的媒体，分文未取，虽然没有送主机那么霸气，但也够让人拜服其财大气粗了。

[种族劣势]

我们到得不算早，但也不算迟，在靠近舞台前沿的区域找到了一个不错的座位——至少在发布会开始前我是这么认为的，但是当我架好相机，却发现镜头里虽然也映出了舞台，可是画面下方却是一堆堆的人头……欧洲人的基因优势此时展现无遗，而且按照我个人观点看来，一个个都高大得非常没公德心，或许是习惯了生活环境里经常有身高超过平均标准的人存在，他们完全没有考虑坐身后的人的感受，一米八个头的人也照样往前排坐，于是我这个明明还够得上标准身高的东方人顿时变成了被包围在“巨人”墙中的“人类”。

不过还好我虽然没有立体机动装置，倒也用不着想起自己的恐惧来，因为或许是为了让制作人们更贴近到访的媒体，许多制作人都在上台的时候，故意站在舞台的一边，正好处于两个座位区域中央的通道处，而我又是坐在座位区域的最边沿，所以可以方便地一侧身子，便用相机直接照到制作人，算是占了点地利优势。

当然，因为舞台其实颇大，所以并不是每一个制作人都会站到我所在这一边的舞台处，所以总体来说是有得有失，至于一直只站舞台中央的重要人物——例如菲尔·斯宾塞，我则只能在人头中露出的夹缝里勉强给他拍个远照，效果惨不忍睹。



▲在发布会我所在位置平举相机拍摄时的效果，发布会没开始的时候还可以通过高举相机来躲开这片脑袋，发布会开始后为了不阻挡后方官方摄影机拍摄，就只能在这堆脑门的缝里拍照了。

[现场反应]

微软发布会有些什么猛料，相信在发布会之后大家都通过网络媒体有所了解，那么在场的媒体和记者对此又有着什么样的反应？

总体而言，欧洲媒体要比美国人更内敛一些——当然我也可以阴谋论地认为微软在欧洲地区请不到那么多托儿，不过实话实说，这是一场很有料也很有诚意的发布会，有无数个我作为玩家都禁不住要为之鼓掌的精彩时刻，所以现场响起的掌声哪些是观众们发自于内心的，哪一些是礼节性的还是很容易辨认的，例如几款微软的独占大作在现场都收获了相当多的热情掌声，就连《光环 5 守护者》这种在我个人看来美式风格有点明显的作品都还是唤起了大家的热情，相比起来那些给《FIFA 16》的掌声可就有点例行公事的味道了，当然这与其说是 EA 旗下这款足球大作没有吸引力，倒不如说是因为在座的媒体里太多核心玩家，显然纯粹的运动类游戏并不是大家的心头所好。

另外欧洲地区对于日本游戏制作人的确还是存在着一定的认识差异，例如在《龙鳞化身》的演示开始时，神谷英树登场，如果放在日本和美国地区的展会，那应该会引来一阵疯狂的欢呼，但是欧洲地区的媒体就要淡定多了，掌声还是有的，但并不夸张，当然考虑到神谷在发布会举行之前甚至还在推特上对微软发过牢骚，说不定大家还是对他的出现感到意外才一时没反应过来。倒是现在已经是独立游戏制作人身分的五十岚孝司出场时掌声还要更热烈一些，当他用了一下手中标志性的鞭子时，甚至还博得了一阵笑声。



▲五十岚孝司和他的翻译是在我所在一方的舞台登场，所以得以拍到一张漂亮的近距离现场照。

[独占为先]

正如今年 E3 展发布会上稀饭我提到过的那样，微软的确是在独占这条路上越走越远，今年没有了《COD》这种王牌第三方大作登场，独占作品的重要性就显得越发明显，《光环 5 守护者》扛起了 FPS 领域的领头兵重任，动作冒险领域有《古墓丽影 崛起》，赛车类作品自然是《极限竞速 6》，就连微软一向比较弱项的角色扮演游戏领域也有风格比较异色的《神鬼寓言 传奇》和新贵《龙鳞化身》，TPS 方面《战争机器 终极版》和《量子破碎》都是注目作品，还有许多优先登陆 Xbox One 平台的独立游戏点缀，整个独占阵容可谓是群星闪耀。

相比起来，微软最近力推的第三方游戏在选择上似乎是更为倾向于那些能够强调 Xbox One 特点的作品，例如《彩虹六号 围攻行动》和《植物大战僵尸 花园战争 2》都是强调联网对战的作品，和去年力推的《进化》有点类似。另外同乐类的作品也不在少数，像是由《我的世界》开发商 Mojang 协助发行的《Cobalt》就是一个典型，虽然因为是独立游戏所以受到的关注不太高，但是其实这是一款玩起来非常有趣的乱斗型游戏，而如果玩家偏爱合作，还有画风令人难忘的《茶杯头》值得大家关注。

当然，这次发布会或许是为了让内容变得更丰富多样一样，还是有一些看似和微软以往风格不太一致的作品出现在了发布会上，例如可能是为了对抗《血源诅咒》的强势，《黑暗之魂 Ⅲ》的新预告被继续争取到了微软的发布会上，另外一贯擅长拿片段式的预告片和技术 DEMO 来应付玩家的 SE 也在这次发布会上拿出了一个技术 DEMO 演示，用的角色竟然还是当年 PS3 时代就用过一回的女性角色，也不知道是想继续挑逗一下玩家，还是想告诉大家一开始就不要对这个 DEMO 被做成游戏抱有希望……

[结语]

发布会最后就应该留一手压轴大戏震撼一下玩家，今年微软也的确在科隆展给了我们一个小小的惊喜，那就是《光环战争 2》，当然，因为前一作的整体表现并不是很理想，恐怕大家对于这款第一方即时战略大作的整体表现还是抱着有所保留的期待。相比起来，发布会上公布的其他作品就显得更加诱人，有部分还是会在年内就推出，考虑到在 9 月的 TGS 上微软宣传的力道和重点都会有所变化，这一次科隆展发布会恐怕就是年内微软大动向的最终风向标了，2015 年下半年该期待什么，又该必入必首发什么，相信这次发布会之后大家都心里有数，这也从一个侧面证明了发布会本身的干货十足，游戏，自然还是要玩得上的，才是真的好，对不？



文 伽蓝 美编 心の永恒



龙鳞化身	Microsoft	动作角色扮演
XOne Scalebound		美版
发售日未定	本地1人，在线1~4人	对应玩家年龄：未定
售价未定		

神谷英树的野心新作



在 E3 2014 上，作为微软阵营独占作品的《龙鳞化身》，仅仅以宣传片的方式宣布了本作的存在，宣传片中霸气的巨龙以及主角的英姿让不少人印象深刻，而让人记住这个作品更主要的原因是，在制作人一栏，写着的是神谷英树四字。在时隔两个月的科隆游戏展上，本作终于公开了实机运行影像。





人与龙的战斗幻想



神谷英树表示，自他 1994 年进入 Capcom 以来，龙这个元素就一直存在于他的脑海里并影响着他游戏的创作，反观他的游戏作品也能找到不少与龙相关的游戏元素，可以说正是这个原因，才催生了《龙鳞化身》。

关于本作的背景故事，到目前为止官方并没有给出太多具体的情报，但在科隆展上的制作人访谈中我们得知了关于本作的一些细节。游戏的故事发生在一个名为 Draconis 的世界中，这个世界中存在一种名为“脉冲”(Pulse)的能量，这种能量不仅是造就 Draconis 奇特自然景观的原因，而且是主角 Drew 与巨龙战斗的能量来源。

《龙鳞化身》中的巨龙，被命名为 Thuban，而主角 Drew 的设定是一名 20 岁出头的小伙，与其他许多同龄人的错觉一样，他认为自己无所不能。出于某种原因，Drew 的手上覆盖着龙鳞，并且手指也呈现为龙爪状，这也是 Thuban 与 Drew 之间产生羁绊的原因，而在满足一定条件后，Drew 还能进行“龙人化”来强化自己的能力。

©PLATINUMGAMES INC. 2015

同生，共死



游戏中巨龙 Thuban 与 Drew 是一体的，当其中任意一方死亡，那么另一方也会同时死亡，因此在游戏中玩家需要注意双方的体力，举个例子，当 Drew 激战正酣，但当 Thuban 濒临死亡时，Drew 布满龙鳞的右臂会发生颜色的改变，警示玩家采取回避行动，由此可见双方是真正同生共死的伙伴

但即便如此，可不要理所当然地认为 Thuban 与 Drew 之间的关系一直那么亲密无间，在《龙鳞化身》的故事中，Drew 与龙之间的故事将会是游戏的核心，从一开始的相性不合，到建立起互相信赖的伙伴关系会成为游戏故事描写的重点。

丰富的游戏元素



《龙鳞化身》虽然动作元素十足，但他实质上是一款角色扮演游戏，这也是白金工作室首次涉足的游戏类型。在战斗方面，玩家主要操控 Drew 进行战斗，Thuban 大多数时间都是由 AI 所操控，而玩家也可以通过发送指令的方式来指挥 Thuban 的行动。从演示中我们不难看到主角可以使用各种武器以及道具来进行战斗，游戏中将会有多种武器可供玩家选择，比如一手持剑一手迟持盾的片手剑，双持的巨剑以及远距离作战的弓箭等应有尽有。



丰富的 DIY 元素是游戏的一大看点之一，在与敌人进行战斗时，可以对部分敌人断肢，同时敌人会掉落形形色色的战利品，利用这些战利品可以装扮主角与龙的外观。同时，在杀敌后可以获得技能点数，利用这些技能点数，玩家可以自行决定 Drew 的发展方向。

多人模式

在科隆上公开的演示片段最后，当 Drew 面对着巨型的怪物时，突如其来的队友乱入，昭示着本作最大支持 4 人的多人合作模式存在。然而，关于本作的多人模式，神谷英树表示目前仍然在探讨当中，也就是说本作的多人模式具体形态仍然没有定论，但相信盛产佳作的白金工作室绝对不会让玩家失望。

科隆试玩报告



在微软发布会上，多数游戏的演示都比较顺利，相比起来，全程可能只有 15 帧左右的《龙鳞化身》算是整体表现比较“车祸现场”的一个，会后也有不少白金脑残粉表示不喜欢游戏的战斗方式。不过公道地说，本作是一款动作角色扮演游戏，拿白金过去的纯动作游戏的标准来去定义其战斗系统表现也是不客观的，起码游戏在整体的设计上还是有着不少白金的影子，甚至还能看到一些他们在老卡时代就使用过的游戏创意，如今都被融合进了这款作品当中。

在微软的展台上，本作有一个封闭演示区，比较令人意外的是，负责和大家进一步详细解说这款作品的，竟然是白金工作室的领军人物稻叶敦志。演示前期的内容基本上就是发布会上的一段，不过令人意外的是，换到了小屏幕上，游戏的帧数倒是稳定起来了，整体游玩过程相当流畅，倒是负责演示的工作人员或许是打得没有神谷英树熟练，演示时偶有失败，不过也进一步凸显出了他的确是在实操的事实。

游戏中玩家主要操纵的还是主角，其巨龙同伴则能够通过特定的指令操纵，因为两者之间各有擅长的地方，所以可以分工合作，主角负责对抗人类敌人，飞龙则负责拆楼和打散敌人的阵形，当然还有和大型敌人正面对抗。游戏中有许多带着白金影子的元素，例如主角的装扮和造型还是有一些但丁的影子，被龙化的右手不但在造型上和尼禄的恶魔右腕有点类似，能力上也有一些相仿之处，可以靠着锁定怪物身上弱点的方式把主角整个人扯过去，然后瞬间发动 QTE 产生部位破坏的效果，现场演示当中因为操作者失败了几次，稀饭我看得比较清楚，实际上这个能力对于锁定的位置还是有颇高的要求，神谷英树在现场演示能够一次过成功，靠的可能不是技术，而是录播，所以也难怪他在微软发布会开始之前会在推特上对微软破口大骂，因为这样一来他的确就是成了舞台布景了……

同时稀饭我在观看过程中，也发现巨龙的动作模组非常眼熟，估计白金还是从老东家那边借了点技术素材，因为这头怪物的几个攻击动作怎么看都是和《怪物猎人》里的雄火龙如出一辙。不过玩家们倒也不必对此介怀，毕竟这一来巨龙的动作无论是从流畅度还是从观赏性上都颇有保证，另外游戏当中似乎还有一些借鉴《龙之信条》的元素，当玩家角色靠近演示后期对抗的虫子时，出现了攀爬按键的提示，似乎预示着玩家角色是可以攀爬在怪物身上进行攻击，只不过这一部分似乎还没有做好，所以工作人员最后也没有用上。

除了这些基本内容，演示后面还播放了一段影像，展现了游戏中的一些自定义内容，主要是体现在龙的身上，因为在之前演示片尾的合作对抗大型怪物预告片中，玩家们就可以看到，加入战斗的同伴携带的巨龙造型都是各有差异的，这其实就是通过游戏当中的多个功能实现，首先自然是巨龙的皮肤，可以通过选择不同的皮肤模组来更换，同时还可以对巨龙的身体添加护甲，估计除了更改外表之外还会提高防御力。另外巨龙本身还可以在战斗当中获得进化的能力，玩家则可以决定其进化的方向，不同的发展路线不但会影响巨龙的能力和喷吐的属性，就连外观也会发生变化。

除了目前展示出的内容，稻叶敦志也提醒大家，因为这是一款角色扮演游戏，所有游戏内容并不会只有这些，玩家们还可以期待在本作当中体验到更多玩法和游戏要素，实在是令人期待。

文 伽蓝　美编 香山

天生战狂		2K Games		角色扮演
多机种	Battleborn			美版
	2016年2月9日	本地1~2人，在线1~10人		对应玩家年龄：未定
	售价为XOne/PS4：未定			



什么是《天生战狂》？

《天生战狂》是由曾经开发了著名游戏“《边境之地》系列”2K 工作室 Gearbox 所打造的全新作品，自 2014 年 7 月公布以来，本作就一直沉寂，直到今年的 E3 本作才正式放出了实机试玩并成为 2K 的重头作品，而近日的科隆游戏展上更是正式确认本作的发售日为 2016 年的 2 月 9 日，就让我们来一探本作究竟有什么吸引人的内容吧！



为存亡而战

《天生战狂》的背景设定在了遥远的科幻未来，整个宇宙几乎都被名为 Varlesi 的邪恶势力所侵占，在这样的背景下，各个种族以及势力为了争夺宇宙中仅存的资源相互战斗着，人们把这些精锐的战士称为“Battleborn”。

随着宇宙恒星接连被破坏，名为 Solus 的星系成为了惟一幸存的星系，Solus 星系中的人们根据理念的不同分成了五个不同派系，但在这场浩劫之中，以往为了争夺资源而反目的战豪们，为了对抗 Varlesi 的入侵，这次他们选择了站在同一阵线，为星球的存亡共同作战。





© 2015 Necromonger, LLC.

阵营介绍



ELDRID

——尊重宇宙自然规律的守护者

Rogues

——以生存为目的的佣兵部队

LAST LIGHT CONSORTIUM（LLC）

——利用战争获取利润的巨大企业

UNITED PEACEKEEPING REPUBLICS

——立誓保卫Solus的守护者

JENNERIT IMPERIUM

——崇尚力量至上，以军事力征服其他势力的帝国

丰富的可操作英雄

本作的制作人 Randy Pitchford 曾经如此评价本作："如果《边境之地》是射击掠宝游戏，那么《天生战狂》就是英雄射击游戏。"本作并没有《边境之地》那样丰富的武器系统，游戏的核心在于英雄本身的育成。游戏在发售之时会提供 25 名可操作的英雄，每一名英雄都有专属的技能以及独特的武器和玩法。游戏中有名为"双螺旋"（Helix）的系统，每一名英雄在等级提升时都可以解锁相应的技能，根据在双螺旋中选择路线的不同，英雄的玩法也会有极大的迥异。每名英雄最高可以提升至 10 级，而且玩家可以随时更改双螺旋的路线，在同一英雄身上体验更多的可能。


■双螺旋系统。

精彩的游戏模式

虽然游戏的画面看上去与《边境之地》系列"风格十分相像，但游戏内容实际上有极大的不同，下面就为大家介绍游戏的玩法以及特色。

故事模式

《天生战狂》拥有丰富的单人剧情体验，玩家可以选择单人游玩，也可以通过单机分屏、多人联机等方式来组成最多 5 人的小队来进行故事模式。

入侵（Incursion）

MOBA 游戏最常见的玩法，双方玩家需要各自抵挡由电脑控制的杂兵的入侵，并齐心协力摧毁对方的基地。

毁坏（Devastation）

类似抢点模式的快节奏死斗对抗，双方需要占领并守住目标来得分。

融化（Meltdown）

比较有特色的玩法，双方需要在一边保护自己的小兵前往地图中的熔炉中送死的情况下，一边阻止对手的小兵进入熔炉，小兵成功送死后就能得分，最终得分高的一方获胜。



进度续存系统

无论是进行单人模式还是多人模式，玩家获得的所有经验都会整合，利用这些经验值玩家可以自行选择提升英雄的角色等级或是属于玩家本身的指挥等级。

角色等级

每一名英雄都可以从 1 级提升到 10 级，以此解锁双螺旋的能力，并且能解锁更多的外观。

指挥等级

指挥等级是属于玩家账号的等级，以解锁称号以及徽章，还可以解锁一些特殊能力为游戏带来助力。

科隆试玩报告



科隆展上《天生战狂》的人气不低，而且试玩的方式是稀饭我个人最喜欢的游戏演示 + 实际试玩，玩家会先被领入一个观影大厅，并且每五人分成一组，然后观看游戏的预告片和新角色介绍，等玩家对于这款作品已经有一个初步印象后，就会被分组带到试玩机前，进行联机合作任务。

从游戏的第一观感和操作体验上来说，这款作品当中还是有着蛮浓重的《边境之地》影子，毕竟是同一个开发商的作品，这也是理所当然的，不过在游戏的整体玩法上，《天生战狂》跟容易让人想起“《使命召唤》系列”中的丧尸模式，玩家的角色可以通过不断战斗而获得强化，从而对抗一波波越来越强大的敌人。当然，这款作品并非是生存战，所以玩家要做的是推进，而不是打游击，游戏当中会有一个个目标供玩家去达成，路上当然少不了各路杂兵出来骚扰并送经验。

在游戏系统上，《天生战狂》则有一些目前流行的 MOBA 游戏的影子，例如玩家在游戏过程中可以获得经验值升级，而选择强化技能并不需要点开一个选单慢慢研究——那是角色扮演游戏的套路，与此相反，玩家只要长按方向键↑，就可以打开一个升级选单，里面每一级只有左右各一个强化，对应 RT 键和 LT 键(试玩使用的是 XOne 手柄)，玩家只能选择其一。加上游戏当中每一个角色都个性鲜明，战斗方式大异其趣，玩起来的确和《LOL》还有《DOTA》等作品有异曲同工之妙。





本次试玩共有九个角色可以供玩家选择，稀饭我在两次试玩过程中选用了不同的角色，想要体验一下角色之间的差异有多大。从试玩体验来说，不同人物的玩法那真是天差地别，稀饭我第一次玩的时候用的是蘑菇忍者 Miko，这是一个支援型的角色，攻击手段并不丰富，主要武器就是六把被夹在手指之间的苦无，每次射击能够造成的伤害比较有限，威力也不大，而且角色本身的数据也并不出挑。但是相对的，它可以治疗队友，又或是发射孢子炸弹来伤害范围内的敌人并减缓他们的速度，是一个支援型的角色，在现场试玩这种普遍缺乏队伍精神的场合表现有点中规中矩，保命一流，杀敌效率就比较呵呵了。

痛定思痛，第二次游戏过程中稀饭我改用了 Marquis，这个绅士装扮的机器人有一把手杖枪，平常盲射是射速中等威力偏低的小手枪，但是按下 LT 键立刻就会变成一把狙击枪，打敌人的身体威力尚可，打头部伤害会直接翻个 1.5 倍，一般要玩家花半天对付的肉盾型敌人，Marquis 可以直接两三枪爆头解决，杀敌效率不是一般地高，但很容易会被推进过快的队友拉在身后。



游戏的整体内容比较丰富，除了寻常的杀敌，还有破坏目标和护送等内容，玩家在游戏过程中除了获得经验值，也可以得到一些碎片，其功能接近于货币，但不是用于购买装备，而是能够在特定场合对特定物品进行升级和强化，例如在护送一台蜘蛛机器人时可以为其增添自动炮台、防护盾和治疗力场，又或是在最后的防守关卡购买和升级炮台等等，鉴于队友之间的资源是分开计算的，该在什么时候花钱，花在哪里相信也会是游戏过程当中要注意的地方。



说起《除暴战警》这个游戏系列，可能大部分玩家的记忆都还停留在2007年初，那一年只需要“购买”《光环3》测试资格即可附送的本作，俨然一副廉价赠品的感觉。但是因为《光环3》测试资格那边实在“卖的太好”，《除暴战警》的最终销量竟然也过了百万之数。这也让游戏续作的发售变得顺理成章起来，系列的第二代发售后，虽然表现仍称不上惊艳，不过还是以其火爆的游戏风格和超高的沙箱自由度，获得了众多玩家的肯定。今次在科隆游戏展上,《除暴战警3》这款系列最新作，更是带着100%可破坏场景的劲爆噱头，重新出现在玩家的视线，制作组也扬言本作将成为“终极的沙箱游戏”，至于实际表现如何就让我们来一探究竟。

场景破坏100%
20倍主机处理极限

■游戏中可以自由切换上帝视角来观察被破坏的场景。



除暴战警3		Microsoft	动作射击
XOne	Crackdown 3		美版
	2016年下半年	未定	对应年龄：未定
	售价未定		

今年的科隆展会上,《除暴战警3》首次公布了游戏的实际画面，与此同时更是爆出了100%场景破坏的游戏特性。通过观看展会上的试玩，大家可能都已经被惊呆了。不过本已沉醉在无尽幻想世界之中的玩家，可能都被预告片最后的一句在“云处理”的帮助下又重重的打落回了人间。游戏制作人也在随后的试玩讲解和采访中公布了一些详细的内容。首先游戏的场景破坏在“云端计算”的帮助下确实可以达到100%，而为了达到这种效果，云端所要承担的计算量将会达到主机机能的20倍。云端处理的效果从目前制作方的态度来看也已经非常成熟，制作人还表示游戏只需要2~4M的带宽即可畅玩线上模式。不过考虑到国内网络状态的限制，如果真的想爽快的体验本作，网络带宽估计要在制作人所说的基数后面再加个零，才会稍微靠谱一些。

© 2015 Microsoft

酷炫 但并非顶级画面

虽然一句100%场景破坏，已经把玩家炸的头晕眼花，可是对游戏的实际表现，我们还是要有理性的判断。首先登陆现时代主机后，游戏的画面的确得到了质的飞跃，风格上依旧同系列前作一样没有走选择实风格的道路。更加强调动画渲染的本作，午夜城市的霓虹闪耀让游戏看上去有一种《电子世界争霸战》的感觉。对比上时代的系列前作，贴图质量脱胎换骨，粒子效果的表现也十分出色，场景光源堪称顶级。游戏的实际画面完全能够展示出现时代游戏应有的那份震撼。而正因为画面使用动画渲染来表现，游戏中的建筑物没什么纹理质感，同时场景也缺乏细节，对比一线大作还是显得有些简陋。不过好在本作以提倡场景破坏为主，所以画面细节上的小小缺陷也不太明显。毕竟真正进入游戏后，可能玩家还没来得及看清周围的场景，爆炸就已经开始了。


■从宣传片的细节中可以看出，游戏画面在白天也很出色。



前所未见的 爆破

从游戏在实际画面的展示中，制作人使用了长达15分钟左右的演示来让玩家看到完全场景破坏的效果。从第一颗打向建筑物的子弹开始，一栋摩天大厦就走上了崩坏的命运。展示中大楼的玻璃和水泥墙体在重火力枪械的威力下，很快就被击碎并从大楼的主体剥落下来。但此时大楼的钢筋框架依旧完整，普通枪械的威力并不能对大厦主体造成毁灭性破坏。这时的展示画面中，适时的出现了无数的火箭弹，开始不停地射向大楼那仅剩的框架。在将一栋大楼被完全破坏之后，更多的火箭弹也开始肆虐场景中的其他建筑。在这种极大规模的破坏下，展示中的画面依旧流畅，并没有出现拖慢或是掉帧的情况。而大楼被破坏的过程也有着不错得细节表现，一栋高大的建筑物坍塌后，被砸到的那些大楼也会被其波及。这一段视频中细节和震撼力都得到了不错的展示，不过还是有让人遗憾的地方。首先钢筋的断落并没有太多的物理变化，证明游戏的物理引擎并不会有特别出彩的进步。另外展示中，不管规模多么巨大的建筑，在倒塌后都没有表现出应有的重量感。在震撼之余不免让人有一种拆积木的感觉，这一点在游戏最终发售后不知道能否得到改善。



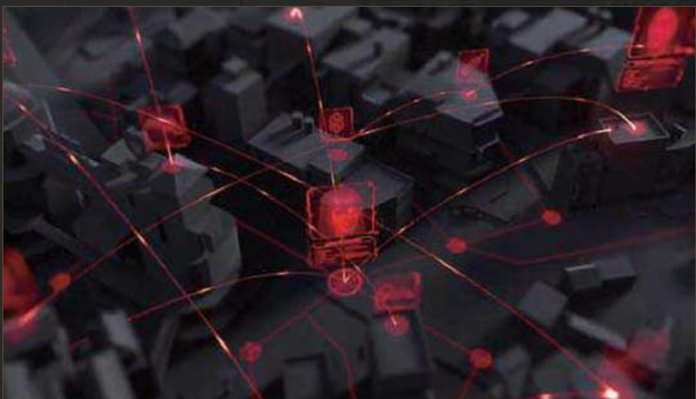


■建筑物的倒塌细节十足。

暴乱的“罪恶都会”

虽然引起了足够的关注度，不过令人遗憾的是《除暴战警 3》并没有公布游戏模式及玩法的详细情况。不过从预告片还是可以看出，游戏中整个城市几乎都被犯罪势力所控制。而这些挫帮派之间也存在这许多错综复杂的关系，玩家通过自己的行动捣毁一些帮派后，其他的犯罪势力也会受到不同程度的影响。每个帮派在其头目的带领下都控制着游戏的一个区域，并在这个区域内进行犯罪活动，玩家需要通过各种手段将其覆灭。不过从预告片中可以看出，即使原本的帮派被毁灭，该区域依旧有可能再次被帮派所控制，所以玩家在歼灭这些黑恶势力时，不仅需要力量，一些手段和周密的计划也必不可少。





■帮派的首领应该会作为剧情中的BOSS出现，而每个帮派根据犯罪活动的不同应该也会有所区别。

强力的“除暴战警”

本作中的战警卸下了二代中浮夸的战甲，再次以初代的造型风格登场。身着紧身战衣的特警们，将依靠他们的超能力与罪犯展开周旋。不过除了跑得快和跳得高，以及从高空摔落不会坠亡之外，还没有看出特警们有什么强力之处。不过对于二代那些夸张的战甲，相信还是会被不少玩家钟爱，不知道制作组会不会以可更换服装的形式将其加入游戏。虽然本次科隆展上对角色能力所公布的信息少之又少，不过结合上年 E3 的宣传片还是可以进行一些推测。根据角色的不同能力，他们需要在游戏中承担不同的任务，在这段宣传片中战警们有的负责狙击，有的驾驶汽车运送炸弹，也用专门负责定向爆破的角色。另外还有一架没起到丝毫作用的无人机，可能也是由玩家操控的吧。



尚未可知的“诱人”网战





■游戏中依旧会有极具特色的载具出现。



■获得光球应该可以提升角色的运动能力。

多人联机部分，目前可以确定将最少可以支持到 8 人连携进行合作任务。上年 E3 的宣传片中，可以看到犯罪势力也被独特的标示显示，将来应该也会有警匪之间的线上对抗模式出现。不过鉴于本作的最大卖点“拆迁模式”只能在线上模式进行，所以制作组一定不会让玩家对游戏的联机部分感到失望。



今年的科隆展会上《除暴战警 3》公布的内容，带给了广大玩家不小的惊喜。这个系列令人惊奇的出到了第三部后，又以 100% 场景破坏为契机，进行了“云端处理”这个有着划时代有意义的尝试。业内不少极具名望的制作人，也对这项技术表示出了足够的关注。如果真的能拿出优秀的最终成功，搞不好游戏业界真的会进入大佬们所构想出的“云时代”。噱头上本作现在已经赚足了关注度，至于最终结果如何也只能等待游戏实际发售后才能有个定论。既然制作组敢提出要做“划时代的沙箱游戏”，相信本作一定会做出足够出色的游戏内容，而线上模式只要能让玩家流畅的体验到场景的完全破坏，应该就能保证不会出现负面的评价了。

文 八重樱 美编 香山



生涯模式新进化

众多球迷玩家所期待的《FIFA 16》即将在下个月末发售，依照KONAMI对产业重心的调整态势，原以为从此"《FIFA》系列"足球类游戏的头把交椅可以坐的更加稳当，可偏偏那看似已经要退出游戏业的老对手，却利用"《PES》系列"20周年的契机发起了"篡权夺位"的反攻。为了保证自身地位不受到影响，《FIFA 16》也在科隆游戏展公布了游戏的更多情报。

FIFA 16	EA		体育
多机种	FIFA 16		美版
	2016年9月22日	本地多人/在线多人	对应年龄：全年龄
	售价为PS3/PS4/X360/XOne：59.99美元		

季前赛

在加入女足和改进操作系统的同时，为了使《FIFA 16》的"生涯模式"更具代入感，EA也对其进行了不小的改进。在本作的"生涯模式"中，世界各地的知名俱乐部都会从夏季的休赛期开始为即将到来的新赛季做起准备。添加了新的休赛期阶段后，赛季的这个时段将成为游戏"生涯模式"的关键发展期。玩家所在的俱乐部将会受邀参加亚洲、欧洲、拉丁美洲或美国的许多热身赛。如同真正的足球俱乐部运营，这些比赛不仅可以为团队战术效果和球员表现提供参考，在常规赛季开始前让玩家可以更充分的了解和调整球队，比赛后玩家还将获得奖金，分配到转会预算让俱乐部在即将到来的新赛季更具竞争力。



训练营



"生涯模式"的球员训练系统也有了很大改进，玩家可以通过训练球队阵容，来提升球员的能力值促进球员的发展。每周还可以从一系列的训练之外，选出五名球员来进行特训，用以集中发展球员的一些特定属性。同时通过不断地训练，游戏中的青年队球员也会得到更大的成长，并为俱乐部创造更多的价值。在玩家专注于提升明星球员保持俱乐部强大阵容之余，尝试培养年轻球员赚取转会收益来充实自己俱乐部的资金，或者干脆让这些孩子们在你的俱乐部成为世界足球的未来之星也会是不错的选择。

全新剧情

本作将会打造出能让玩家沉浸在俱乐部赛季的故事剧情。游戏的评论员会介绍关键的故事情节，包括巨星球员或豪强球队的表现，核心球员的转会传闻。游戏中也会挑选有趣的比赛统计提供图片表格配合评论，供玩家参考详尽的联赛积分榜及俱乐部信息。

© 2015 Electronic Arts Inc.

更多改进

在上述许多关于“职业模式”的改动之外，游戏还根据不少玩家的反馈优化了社区功能。其中包括：

・在交易通道外进行免签代理。

・侦查报告－球探报告为玩家提供直到游戏发售前三个月系列前作的详细信息。

・转会预算－俱乐部的转会费的使用会得到更真实的表现。此外俱乐部的剩余预算将可以继承到下一个赛季，俱乐部可以通过更长远的发展完成目标。

・贷款－短期贷款从三个月增加到了六个月，同时还会有周期为两年的长期贷款。

・更友善的替补机制－在游戏的友谊赛中玩家将可以进行不限数量的换人操作。

・更真实的转会－在游戏的转会窗口保持其开放性的同时游戏对重大转会动作进行了调整，方便玩家更好地匹配变化，同时也让转会更接近真实。

・改进自建球员价值－对自建球员价值进行调整以更好地匹配游戏的转会市场。

当然还有更多的改进 EA 尚未全部公布，我们也只能期待游戏发售后进行详细探索了。

全新球场

《FIFA 16》在本次科隆展上同时公布了游戏内的球场信息，在本作新增 9 座官方授权球场后，游戏内的球场总数将达到令人咋舌的 78 个，其中授权球场数量高达 50 座，原创的虚拟球场也有 28 座之多，不过遗憾的是 9 座全新球场的图片并没有全部放出。



▲阿根廷劲旅河床队的El Monumental球场。



▲德甲最稳定球队门兴格拉德巴赫的普鲁士公园球场。



▲沃特福德的华丽主场维卡拉格路体育场。



▲降级至乙级联赛的英南传奇朴次茅斯足球俱乐部的主场弗拉顿公园。

UT模式新情报

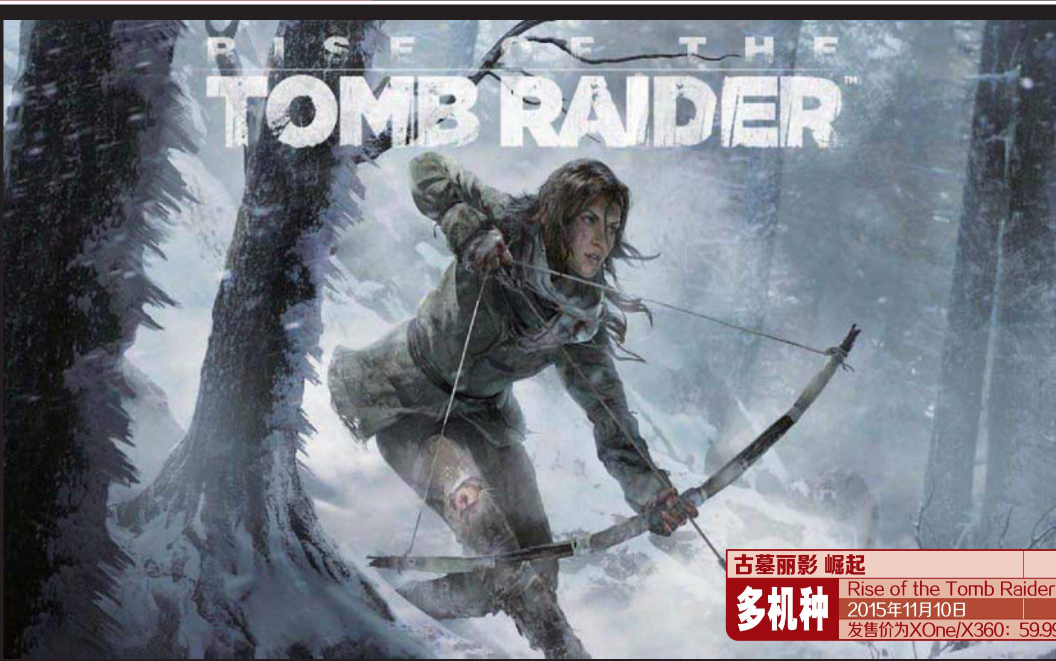
从游戏新公布的广告来看，UT 模式也有新的改变，玩家将会从队伍的阵型选择开始，在确定了阵型之后在选择自己所需要的球员组建自己的队伍。当然普通玩家并不能像广告中一样各种金卡任选，而更令人无奈的是 UT 模式下的传奇球星卡将只对应 XBOX 平台，索系玩家就是氪金也拿不到那些神卡。



▲别拦我！我要选杰拉德！



▲没有XOne的小编我胸口一痛。



还有不到三个月，《古墓丽影 崛起》就要正式发售了。制作人对这款微软限时独占大作（PC和PS4版本将在2016年的第三和第四个季度发售。）信心十足。甚至认为和《辐射4》同日发售这个安排，也根本不算什么事儿。那究竟本作素质如何呢？本次科隆展上也是有更多情报和演示放出了，一起来看看吧。

文 eki964（实习编辑）

美编 心の永恒

古墓丽影 崛起	Microsoft	动作冒险
多机种 Rise of the Tomb Raider		美版
2015年11月10日	本地1人	对应年龄：未定
发售价为XOne/X360：59.99美元		



少女将成为“那个冒险家”



关于剧情

前作2013版《古墓丽影》讲述了“少女将成为冒险家”的故事，而本作则会讲述“成为冒险家的少女将要成为那个冒险家（也就是我们所熟知的劳拉·克劳馥）”的故事。虽然对于这类冒险游戏，剧情向来是可有可无，不过有机会能好好了解一下一位美女的心路历程，也是不错的一件事吧。至少要比单纯的“听说那里有神器，我要过去看一看”有趣得多吧？

可探索场景是前作的三倍





在科隆展前，《古墓丽影 崛起》导演Brian Horton向媒体透露，游戏的可探索区域将会达到前作的三倍大小，前作被玩家诟病为可有可无的古墓也会变得更多并且更大。目前已知故事将主要发生在冰天雪地的西伯利亚，以及炎热干燥的中东叙利亚地区。

© Square Enix Ltd.



系统和玩法

目前看来，游戏在玩法和系统上与前作的差异并不是太大。本作中依旧有一个篝火，劳拉可以在这里升级武器、技能和道具。技能分为肉搏、猎人和求生。如何加点相信需要玩家好好斟酌一番。

战斗方面

本作的敌人数量有明显的增加，怎样解决他们也更为自由。你可以选择蹲草，爬树潜行接近后用 QTE 解决。也可以先往周边扔个瓶瓶罐罐引开敌人的注意力然后摸出你的弓箭。甚至，拿出你的大火力武器开始突突突也不是不行。对了，劳拉的箭术技能在本作中大为长进，竟然可以同时瞄准两个不同位置的敌人然后同时射死他们。另外，快速调和大威力手榴弹和会爆炸的毒箭也相当的酷炫。



解谜方面

关于本作的谜题，游戏导演 Brian Horton 表示本作将会启用一种他们起名为“嵌套谜题”的系统，玩家所面对的一些列小谜题全部是围绕着一个大谜题的，恩，听上去好像非常厉害的样子。希望实际游戏中会给玩家们带来优质的体验吧。





科隆试玩报告



在科隆展上的微软展台想要排队观看《古墓丽影 崛起》的封闭演示可是个不小的挑战，原因无它，就是排队的人数量极多，哪怕是在第一天的媒体日也不例外。不过对于有参加微软发布会后的试玩会的媒体来说，这一切都不成问题，因为在这个试玩会上，《古墓丽影 崛起》获得了三场演示的机会，内容是一致的，但是令人满意的地方有两点，一个是演示的内容都是全新的，第二个是演示过程是由开发者实际操作的。

当然，因为演示的内容都是可控性比较强的逃亡情节，所以人手操作在体现其游戏特点上帮助不大，但这个诚意还是值得一赞的。说回演示本身，对于从前作一路玩过来的玩家来说，本作的逃亡部分进行的更改比较有限，奔跑，跳跃，攀爬和考验玩家瞬间反应仍然是核心内容，不过在表现方式上会更多变而大气，鉴于游戏的发生地点不再局限于一座孤岛上，所以对于环境的运用也变得更奔放。

在演示过程中，制作人也向我们保证，他们会把前作当中那些能够自由探索的古墓中谜题相对简单的问题在本作中进行改善，让其探索过程变得更丰富而惊险。同时本作当中劳拉也有了一个涉及到许多解谜要素的新动作，就是能够用开山镐直接挖开墙壁上砖块已经松脱的缺口，这招除了用来创造通道，有时候也可以用于释放被封闭在墙壁后方的水流，从而产生能够解开谜题的环境。

总体而言，本作的演示自然是很精彩的，稀饭我在试玩会现场先后看了两遍演示，其他媒体给出来的反应都非常积极，而且按照目前演示的内容看来，游戏的开发度已经非常高了，不出意外今年应该可以顺利跟玩家们见面，今年的 11 月实在是令人期待啊。

文 eki964（实习编辑） 美编 sienna



《量子破碎》作为一款Xbox One独占大作，在2013年5月公布之初，就被无数人所期待。Xbox粉丝们希望本作可以战胜同时期索尼阵营公布的大作如《教团1886》、《未知海域4》等成为一代神作。然而原定于2014年发售的本作却经历了两次延期，并且缺席今年的E3，加之上半年开发商Remedy有三位高管先后离职，都为本作的前景蒙上了一层阴影。然而终于，在本次科隆展上，Remedy终于拿出了足够多的内容，来让玩家们定下心来。目前游戏的完成度和素质看起来都非常不错，让人迫不及待就想体验一番。

量子破碎	Microsoft		动作射击
XOne	Quantum Break 2016年4月5日 售价为59.99美元	本地1人	对应年龄：未定

当量子破碎时，时空拯救者该如何抉择？

剧情

剧情方面，本作的故事是一个传统的美式超级英雄故事。一次失败的时空试验导致了时间崩坏，同时主角：杰克·乔伊斯被失败的试验波及，却获得了操纵时间的超能力，主角为了自己和身边的人而决定运用自己的能力让一切回归正常。而主角曾经的朋友，目前已知的主要反派：保罗·塞林，同样拥有着超能力，他和背后庞大的组织：大企业“君王工业”，竭尽所能的阻止并且追杀主角，希望崩坏的时间可以为自己所用。



操纵时间

主角的能力是与时间相关的，随着剧情的推进，主角在游戏中会获得不同的能力，目前官方公布了5种能力：

▶ 时间停止

说起时间相关的能力，这是最基础的一样了。该能力将使一定区域内的时间停止，冻结该区域内的所有事物。


■球幕范围内的敌人的时间被停止了。

▶ 时间爆破

打破一小片区域内的时间，使该区域内的目标被摧毁。

▶ 时间冲刺

在时间停止的情况下高速移动，可以用来躲避各种攻击，也可以避免战斗从而移动到自己想要到达的区域。

© Remedy Entertainment Ltd.



■带质量的残影。

▶ 时间回避

在时间正常时，向前方进行一次超高速的冲刺，视觉上接近于瞬移一小段距离。

▶ 时间护盾

在身前创造一个时间停止的区域，该区域会类似一个防护罩，可以用来抵挡敌方的火力。



■时间护盾。

在正式版游戏中，在画面的右下角会有一个能力指示器，你当前可用的能力都会有独立的能量槽，能量槽可以清楚地显示能力的使用次数和充能的情况。这一 UI 在目前的演示中并没有显示，因为目前官方并没有完成它的设计与开发。

另外，能力不仅可以帮助你轻松赢得战斗，也需要运用在解谜上，在游戏中会有不少通常情况下不可能通过的区域，需要借助操控时间的能力才能顺利通过。

除此之外，游戏基本类似于目前主流的 TPS 游戏，也有 QTE 的设定，相信等游戏发售之后也会有玩家尝试在解谜之外完全不使用能力通关吧。



■某些身背装置的敌人也拥有时空能力。

另一种“交互式电影游戏”

《量子破碎》将是另一种“交互式电影游戏”。本作包含一部与游戏同步上市的真人剧，当你操控主角完成一个章节的游戏之后，真人剧将开始播放，真人剧将更多着墨于反派方的情况。当然，既然说是交互式，那显然不会仅此而已。根据你在游戏中的表现或者作出的选择，剧集的内容会因此而不同，而剧集中出现的场景以及线索也可能是接下来的游戏中你所将面对的。按照开发商的说法，此时你可以暂时放下手柄，拿起饮料和零食，看看你的冒险造成了什么样的影响，反派们下一步又会怎么对付你。当然你也可以跳过剧集，进行下一章节的游戏。跳过的剧集之后也可以重新播放。



主角“整容”

另外一个非常显眼的变化就是主角整容了。之前大众脸的主角杰克・乔伊斯，现在由肖恩・阿什莫扮演(代表作 :《X 战警》)。其他方面，主角曾经的朋友，现在的主要反派保罗・塞林由艾丹・吉伦出演 (代表作 :《权力的游戏》、《火线》)，其他还有多米尼克・摩根 (《指环王》、《迷失》)，兰斯・雷迪克 (《火线》、《危机边缘》) 以及考特尼・霍普 (《徘徊》) 等等众多演员加盟。让人不由得对真人剧部分也期待了起来。

科隆试玩报告



今年缺席了 E3 的《量子破碎》或许是为了补偿期待已久的玩家，所以在科隆展上准备了异常丰富的内容，微软发布会上的一场精彩演示相信的大家都还记忆犹新，主角外貌变化也让这款作品看起来更为成熟而完整，尤其是对于熟悉欧美电视剧和电影的玩家来说，这款作品无论是主角还是配角当中都有不少熟悉的老面孔，就显得更为亲切了。

新的演示

在现场当中，《量子破碎》还演示了一段紧接在发布会演示之后的内容，其内容又是关于一艘油轮，只不过它还没有被拼装完成，而且这一次它不是撞大桥，却是被故事当中拥有和主角类似能力的反派保罗利用时空扭曲能力，转变成了一个不断循环从高空坠落过程的时空谜题。和去年的演示类似，玩家操纵的主角杰克仍然需要利用自己操纵时空的能力来破除谜题。

从这个角度看来，今年科隆展《量子破碎》的演示主题和去年竟然是非常相似的，不过游戏完成度的提高是有目共睹，除了角色外观已经随着伴生美剧的选角确定而改变，主角操纵时空的能力也得到了扩展，能够给予主角加速跑能力和发动时空静止力场的能力仍然健在，而且在这个基础上他还获得了瞬间移动，在特点地点产生时空乱流，又或是直接在自己身体旁产生一个时空护盾用于抵挡敌人的攻击等等，游戏当中无论是解谜还是战斗，通过这些能力，都可以让玩家获得极其新鲜的体验。

编辑评价

从目前看来，游戏的玩法已经大致成型了，目前作品可能还处于堆砌关卡和游戏内容的阶段，同时在演示当中也更具体地向玩家们介绍了本作和配套电视剧联动的情况。《量子破碎》严格来说是一部游戏和一部电视剧同步开发的计划，两者也将一同上市，而且其内部的故事也是交错的，不但玩家在故事中经历的剧情会在电视剧的某些桥段中出现交错，玩家在游戏当中作出的选择也会对电视剧的故事发展产生影响，为此剧组甚至对这些关键剧情拍摄了两个版本，考虑到这些选择对故事产生的影响，相信就连后续的主线故事发展都会发生变化，如果玩家把两者都成功购入，那么在完成游戏的一个章节之后，电视剧对应的章节就会开始播放，玩家得以从反派组织的角度观看整个故事的发展，因此对剧情发展有了一个全面的了解，可以说这种想法和体验都是非常新颖的，希望在游戏正式推出时，这个安排也会受到玩家们的肯定。

科隆展试玩大合集

文 稀饭 & 雷电
美编 NINA

2015 年的科隆展虽然因为和 E3 背靠背的关系，许多试玩内容都有重合，不过还是有不少值得一提的现场试玩，因为这些试玩对应的游戏并不一定都有新消息，所以也无缘和大家在前线当中见面，不过大家不用担心，稀饭我这里整合了这次和我一起行动的雷电还有自己试玩的一些暂时没有新情报的游戏作品，在试玩过程中我们也尝试出了一些有趣的内容，对于各位渴望了解游戏方方面面细节的玩家来说，这个部分我们带来的第一手体验报告可是不容错过哦。

《黑暗之魂 Ⅲ 》上手试玩感受

动作流畅度介于《黑魂 Ⅱ 》与《血源诅咒》之间



雷电我并不是“《黑魂》系列”的老玩家，前两作都因为耐心不足而没有打通，倒是《血源》通了，所以对于《黑魂 Ⅲ 》的试玩其实心有畏惧，不过仍旧非常珍惜本次试玩机会，因为除了之前在日本举办的一次封闭媒体试玩会，本次科隆游戏展的微软 Xbox 发布会是本作首次公开实机游戏画面。那么拿起手柄让角色动起来的体验到底如何？肯定是大家最想知道的。

现场试玩并不让拍摄，就算有人悄悄拍了，身后如影随形般存在的彪形大汉也会拍拍你的肩膀让你删掉视频。我好说歹说，制作人让拍了一张游戏开始前的照片。好在后面有外国媒体“串通”厂商放出了《黑魂 Ⅲ 》的实机试玩全程，所以具体的流程雷电这里不过多复述，简单讲就是在迷宫般的巨大城堡内向前探索，遇到巨龙与各种各样的敌兵，房顶有一个身体可以生出黑色巨大触手的中 BOSS，最后遇到恐怖的大型 BOSS。

说回游戏体验吧，首先是画面，官方放出的截图相当酷炫，但实际游玩时还是较为朴素的感觉，没有《血源》那种极度风格化的克苏鲁式表现，在传承前作的中世纪风格的前提下，倒也加入了更多哥特元素，而且毕竟是次世代主机的机能，画面张力十足。可惜帧数并不是非常充足，大部分时间也就每秒 20 帧左右，毕竟本作仍在开发中，所以绝对是可以忍受的。(其实比当年《血源》的 DEMO 帧数足多了，欣慰)

再说操作，整体配置与“《黑魂》系列”无二，不过 DEMO 中没有人物和道具菜单。B 是翻滚，按住 B 奔跑，Y 切换单、双手持武器，X 使用当前道具格上选定的道具，方向键上下左右切换道具，RS 锁定，RB\RT\LB\LT 是攻击键。需要注意的是，本作 LB 持盾时为防御，也对应部分武器新增的 ARTS (武技)。

一个核心是角色扮演的游戏中，对数值未知，也没有基本菜单和初次体验本作让我心里更加没底，不过还好玩起来还算顺利。然后可能是因为 DEMO 没有菜单的关系，在游戏中玩家捡到的武器会直接装备在手上，按方向键就可以切换过去。

相信大家最关心的是动作的流畅度，翻滚的快慢频率是最引人关注的焦点。因为没有菜单无法看到负重对动作减缓的比例数据，抛开看起来是中或重甲的基本判断，单纯从试玩看翻滚和各种动作是加速了的，人物动作更加灵活，不像前两作一板一眼的动作让人感觉过于迟钝。可以断定，本作的动作灵活度将在《黑魂 Ⅱ 》和《血源》之间。

其他方面，游戏难度依旧，和小兵对战，是你死我活，和 BOSS 对战是我死我死。不负众望！ DEMO 没有献祭部分的体现，仍旧是篝火作为存档点，死了在篝火复活，元素瓶就会填满。不过或许是 DEMO 的关系，玩家角色死后并没有变成尸体，这一点很赞！当然你死时丢失的魂还是会在敌人的脚下……综上所述，我个人对这款作品还是充满了期待，希望其能够比《血源诅咒》更上一层楼。

【文：雷电】



《吉他英雄 LIVE》试玩

双排按键专注单一控制器



2010年左右，因为过度挖掘西方音乐游戏的盈利能力，《吉他英雄》和《摇滚乐队》两个主要游戏系列都遭受了巨大的打击，从先前的首周销量数百万降到最终销量不过50万套。由动视持有版权并发行的“《吉他英雄》系列”，原本在2011研发过一个用6按键替换掉拨弦键的新控制器，是系列正统续作“7”的新要素，但是最终也因为前作销量不尽人意而夭折了……

今年2月，《吉他英雄》和《摇滚乐队》双双公布新作，命途多舛的《摇滚乐队》基本没有什么本质的变化，《吉他英雄LIVE》则是来了一次彻头彻尾的大变革。

真人演绎的现场画面，将摇滚乐的气氛烘托至系列历史上史无前例的高度，录制的大量真实影像让吉他手体验舞台上的第一人称视角，你可以看到表现优异时台下欢呼的观众，表现恶劣时其他乐手鄙夷和急切的神态与动作。现场试玩时，更是搭起摇滚演出舞台的效果，钢筋脚手架上架着电视，玩家面对展会现场汹涌的人群，虽然感觉自己化身台上的摇滚乐手是个奇怪的身分重合点，但感觉还真是不错。



画面的进化其实是锦上添花，音乐方面才是真正的核心。本作只有吉他一种控制器，操作方式也做了完全的改变。在试玩中我终于体验了双排按键的操作感，吉他控制器上右手琴颈分为上下两排各3个按键，如此排列的6个按键可以让玩家体验和弦的按法。这样做的结果是，取消了原本并排5个按键的排布方式，只有在5个按键时才能体验到的转移把位也就不会出现在本作中。同时3竖排按键的排列不需要用小拇指按键，对于新手来说，小拇指是弱项，很难玩好，本作的改变让游戏的操作变得更加友好。



不过有好也有坏，按键与谱面的对应关系需要一段时间适应，毕竟说到底，音乐游戏是一种考验反应力和熟练度的游戏。谱面三条线，白色对应下排按键，黑色对应上排按键，也许你一时半会儿很难在最短时间内判断并反应准确，不过后来雷电我找到最简单的规律——每个音符都是拨片的三角形状，也类似一个小箭头，箭头冲上的黑色是要按上排按键，箭头冲下的白色是按下排按键。如此一来，就好分辨了。但是当遇到黑白键出现在一个音节上体现和弦的按法时，就经常判断失误了，需要经过熟练练习才能从容应对！另外游戏中还有两种音符，方块音符——同时按上下两个按键；没有图形只有一条白线，不按键只拨弦，也是需要一定时间去习惯的按键。





游戏的难度分为入门、简单、中等、进阶和终极（中文名随意起的，基本就是5档难度），中等普通难度对应两排、6个按键，玩家可以体验到本作的最大乐趣。而简单难度则只会使用下排三个按键，难度非常低，适合新手练习右手按键（按弦）与左右拨弦的动作配合。

雷电是直接选择了进阶难度，一开始因为谱面辨识问题错得稀里哗啦，尝试2首歌之后总算是习惯一些了，但科隆展试玩只能玩两首歌就要换人……

好在在场馆外面，隔着三个地铁站的New Market市场附近在展会期间举办科隆游戏展城市狂欢节（GamesCom City Festival），将一条大马路两头封了起来，马路正中搭起大台子，每天都有三四组乐队演出，一条街都是小吃。科隆人城会玩！而我重点要说的是，在狂欢节现场有一个亭子里面有两套吉他英雄，雷电在偶遇狂欢节后又偶遇试玩台，多玩了几把，很开心！

顺便说一句，吉他英雄对面是8套PS4的《FIFA16》……总之，足球和赛车，是欧洲人最喜欢的！诶……哦对，我们在说音乐……

本作将在今年10月20日发售，沉寂多年未出新作的欧美吉他音乐游戏，在如此大胆革新后，提供了前所未有的操作与视觉冲击，而且只有一把吉他周边，购买难度大大降低！

至于音乐歌单，现在公布的还是相当强悍，可以看看官网等有详细列表，大牌尽在其中！我们为何没有说《摇滚乐队》？因为从现在看起来，它完全走得还是老路子……而老路子已经证明行不通了啊喂……

【文：雷电】

Oculus Rift试玩

虚拟现实离我们只有一步之遥



投身于一个虚拟世界到底是一种什么样的感觉，在科隆展上，Oculus Rift 通过一款《绝境边缘》(Edge of Nowhere) 让我有了一次直观的体验。在科隆展上，Oculus Rift 的展台仍然是被围得水泄不通，不过如果你够虔诚，能够在一早第一时间入场并且用你最快的速度赶到现场排队，那大概可以在一个小时内玩上——我没开玩笑，就算我拼命到了如此地步，也还是排了老半天的队才终于试了一回 Oculus Rift，其人气有多高光从这一点就可见一斑了。

本次 Oculus Rift 提供了九款游戏试玩，可谓是阵容庞大，不过遗憾的是，每次试玩只能选一款，鉴于去年 Insomniac Games 推出的《日暮城狂欢》品质良好，稀饭我个人对于他们特意为 Oculus Rift 创作的《绝境边缘》自然也充满了好奇，便选择了这一款作品作为我体验 Oculus 的正 GAME，同时它也是被工作人员强烈推荐尝试的作品。

本次测试使用的设备自然是 Oculus Rift 头戴显示器，不过与此同时游戏还需要配套手柄进行游玩，虽然我对于 Oculus Touch 充满了期待，但是当我在工作人员的帮助下戴上了 Oculus，却发现被塞到我手里的手柄充满了熟悉的手感，看来这次测试当中玩家们还无缘一尝 Oculus Touch，使用的还是和 Oculus Rift 一起配套推出的 Xbox One 手柄。

虽然手柄很熟悉，不过对于 Oculus Rift 的操作还是充满了新鲜感，这款设备和索尼主打的墨菲斯计划有点不一样，本身就是一个完整的社区系统，可以不挂靠在任何主机上运行，所以自然也有一套内置的 UI，当然工作人员没有允许我仔细研究界面，而是催促我尽快选择一款游戏作品，毕竟试玩的时间是有限的。但我还是得到了一个非常新奇的体验，那就是 Oculus Rift 的系统界面其实也是对应了虚拟现实的，玩家可以在这个界面当中移动头部，同时头部中央有一个准星，这就是选择界面元素使用的光标，把准星对准要选择的游戏，按下手柄上的 A 键就可以开始游戏了。

《绝境边缘》是一款带有古典时代背景和科幻元素的冒险游戏，使用的却是如今在游戏作品当中已经非常罕见的固定视角，镜头是随着角色移动而沿着特定轨道推进的。

那么问题来了，在这种情况下 VR 的功能要如何体现?

说来也简单，虽然镜头的确是固定的，但是玩家自身却是可以通过移动头部来观察整个环境，相当于玩家坐在一台摄影车上，车本身会沿着轨道追踪角色而移动，但是玩家本身却也可以不把视线放在角色身上，而是转而观察四周，从而注意到更多没有发生在角色身旁的环境细节。

不过遗憾的是，《绝境边缘》本质上其实只是一个动作冒险游戏，而且操作按键极少，只有左摇杆负责移动和 A 键负责跳跃，其余按键一概没有用途，所以游戏过程当中互动的元素相当少，基本上就是在看一部有点惊险而悬疑的动作片，VR 的功能本身也没有得到很好的体现，玩家除了转头看看风景外，大部分时候视线还是得追着角色的屁股跑，而且因为玩家在看向环境中其他地方时，角色也是可以被摇杆继续移动的，所以一旦注意力分散，角色就有可能摔进深谷或是被造型奇特的外星人杀死，感觉有点浪费了对游戏整体环境的塑造。

严格来说，《绝境边缘》的游戏体验还是有一些亮点的，不过都是体现在对于场景的塑造和对于 VR 的应用上，但这往往需要玩家把视线从主角之外挪开，而作为一个玩习惯了游戏的编辑，我个人对此感觉有些矛盾，一方面想要看看环境里有趣的东西，一方面又出于习惯还是死盯着主角，总体感觉有点蛋疼。反倒是 Oculus Rift 眼罩对于戴眼镜玩家的友好度和佩戴时的舒适度令人印象深刻，要是这款设备上市了，还是得必须赶紧买一个，不过鉴于其对于电脑的配置要求颇高，所以还是得出点血啊。

【文：稀饭】



《X-COM 2》现场体验

与外星人的斗争再度升级!

当你——X-COM 部队的指挥官重新醒来时，你所属熟悉并为之奋斗的一切，几乎都已经消失了。

距离 X-COM 部队和外星人第一次交战，已经过去了 20 年，在你指挥下，这支部队用最先进的科技和武器，甚至是抢夺自敌人的机械义体技术和基因改造方式来尽其所能地向敌人发起进攻，但你们还是输了，输得非常惨，X-COM 部队的指挥部被攻陷，你也被外星人所掳走，没人知道他们到底对你做了些什么，连你自己也只记得一些零星的片段。

20 年后，你终于被重新解救，面对的却是一个极为糟糕的局面：地球再也不是人类的家园了。或许在表面上，这个星球上仍然是人类占据着主导位置，但是用所谓亲善大使身分入主这颗星球的外星人从方方面面上接管了这个世界，也只有 X-COM 部队的残余力量，仍然在继续与外星人建立的人类傀儡政权在进行斗争，而这场战斗需要的不但是英勇的战士，还有强大的指挥头脑，而那就是你将为 X-COM 部队继续贡献力量的地方。

毫无疑问，2K 在科隆展展台上对《X-COM 2》的展出内容安排完全是出乎稀饭我意料之外，

在观看过 E3 展上精彩的战略部分演示之后，我原本已经对于本次展出不抱任何期待，但事实上我是小看了 2K 的诚意，他们竟然把《X-COM 2》的游戏开场部分直接做成了新的演示内容，也就是上文我所叙述的剧情，和之后被展示出的基地管理系统介绍。

《X-COM 2》在本质上仍然是《X-COM 未知敌人》的强大进化版，所以它的基础元素和前作是类似的，玩家这一次仍然有着一个行动基地，只不过这一次它不再是一个建筑，而是一艘被改造过的外星人母舰，其内部的 AI 已经被“驯服”，X-COM 部队将其命名为“复仇者”，并且将其当做行动基地使用。玩家需要在这里做的事情和前作比较类似，包括管理医务室和研究室等设施的工作人员数量，还有招募部队成员，更改他们的服装和外观细节等等。

同时，在全球的行动界面上，玩家也要作出一些艰难的选择，因为 X-COM 部队现在是类似革命军的状态，人手非常有限，所以他们无法兼顾所有地方，玩家必须要选择自己到底要优先照顾地球上的哪一个区域，先调查哪一



方面的情报并投身到哪一场战斗当中，所以战略的元素贯穿了整个游戏过程。

毫无疑问，《X-COM 2》在继承前作血统并继往开来方面有着良好的表现，而在战略游戏已经日渐边缘化的今天，能够看到这么一款有着 3A 风范的作品仍然在坚持着自己的道路的确是一件令人感到钦佩和欣慰的事情。【文：稀饭】

《杀手47》试玩体验

一个真正展现暗杀的世界

《杀手 47》的这款新作没有副标题，只有一句宣传语：“进入到暗杀的世界。”，按照 Eidos 旗下工作室的特点，这往往是意味着作品重启的标志，像是 2013 年的《古墓丽影》和 2014 年的《神偷》，但是如果真的是这样，那《杀手 47》的重启规模恐怕也是这些作品当中最小的，因为无论从哪个角度看来，这都是个典型的“《杀手 47》系列”的作品，主角仍然是后脑勺带着条纹码的 47 号特工，玩法也是再纯正不过的暗杀行动。

不过《杀手 47》的进化又体现在了一个非常明显的方面，那就是游戏本身的关卡规模，一直以来，这个系列想要表现的主题都只有一个，那就是展现具有真实感和深度的暗杀挑战。因为游戏本身的核心其实在一般的游戏作品中会被展现得非常简单直接，就是杀死特定的人，所以如果玩家对此不打算多深究也不在乎评价，跑到目标身前当面一枪或者远远地用狙击将其杀死其实是丝毫没难度的。但是这一过程其实非常爆米花化，放在电影或是《使命召唤》这一类强调演出的作品当中勉强算合格，但却不符合杀手本身这一职业定位，毕竟他们是拿钱办事，不是搞自杀突击，所以如何自然而然地杀死目标，最好还能将其伪装成意外都是玩家需要去思考的地方。从这个角度来看，“《杀手 47》系列”其实一直都是一个大型环境解谜游戏，只不过目标从探索古墓寻找宝藏逃离险境变成了如何悄无声息地实行一场完美谋杀。

次世代主机的性能提升给予了开发者们更好的谜题构造方案，稀饭我犹记得自己在 PC 上第一次玩《杀手 47》时，就已经被关卡的复杂度给震撼，哪怕当时有部分暗杀目标甚至是不会移动出特定范围外的，47 号特工想要杀死对方仍然需要一番周折，而在本次科隆展的演示上，我可以负责任地说，情况要比以往复杂 100 倍，因为这一次玩家面对的可不是一个被放在特定地点等着挨刀子或是吃子弹的对象，而是一个活生生的人，在整个关卡的推进过程当中，目标都有对应的剧本和故事。像是在这次演示当中，玩家需要杀死一个造型让人想起设计大师 Karl Lagerfeld 的时尚流行教主，而这个人物本身不但随时都有保镖贴身追随，而且随时都是注目点，他不算上被真正意义上地严密保护起来，起码对 47 来说不算，但是想要躲开众人的视线让他上天堂或是下地狱那就显得有点难度了，更不用提杀他的方式还必须是自然而毫无可疑之处的。

这时候，强大机能带来的真实体验就开始发挥作用了，次世代主机允许本系列的开发商 IO Interactive 创造一个拥有 300 名 NPC 的场景，坦白说连在《真・三国无双》这种割草游戏里，能够同屏站在原地被三国武将们拿来喂刀的杂兵也未必有这么多，更何况这些 NPC 都是有自己的行为特征和对于环境的反应的，像是在演示初期，一个记者正站在场景外部的喷泉旁进行现场报导，而如果玩家故意操纵 47 从她和摄影师之间经过，她就会恼怒地大喊“CUT”，而不是若无其事地继续按着固定的行动规律在继续进行报导。同时故事当中许多角色都会进行有实际配音的对话，而这些对话当中其实是蕴含着关键信息的，所以如果玩家愿意多花时间去听，甚至还能够打听到可以帮助自己进行暗杀的关键信息。

整个演示的持续时间大约有十多分钟，充分证明了想要实行完美暗杀也是要费一番功夫的，而且为了防止破坏到场观看演示的玩家们的乐趣，达成这个暗杀的几个关键步骤也被开发者们隐藏了起来，因此如果玩家们想要体验一下在大型场景当中达成完美暗杀的过程，那就要记得在今年 12 月本作发售时第一时间入手咯。【文：稀饭】







古城游人
——科隆独游记

文 稀饭
美编 小瑟

我的回程飞机是在夕阳刚刚开始西斜的时刻从科隆上空起飞，比起去年来和走时都是深夜起航，我看到了更多的美丽景致，从上空看来，这座城市和周边城镇都有着非常优美的结构，从上空俯瞰，宛如是一座精致的玩具之城。但是因为角度的关系，我带的微单相机摄影起来并不能表现出其美感，而且要论起美，在我的飞机到达科隆的那一刻，迎着晨光的这座城市所散发出的光华甚至要更胜一筹。遗憾的是，因为旅途的紧张长途飞行带来的注意力涣散，我竟然刚到科隆没多久就丢掉了自己的手机，也丢掉了那些被拍摄在里面的科隆高空美景。或许这就是独身旅行的代价，当你孤立无援时，你总会错失一些美好的事物，甚至是付出惨重的代价，才能够把更为宝贵的东西带回你的家中。我感受着飞机在气流中震荡的感觉，闭起双眼，感觉自己如同化身远航的水手，带着满船珍贵的货物，却再也不敢肯定自己能否在风浪中顺利地回到故乡。

很快，困意袭来，梦境升起，我又仿佛感觉自己回到了出发前的那一刻。

精简行装

不知不觉，出差已经是我生活中的一个常规部分了，有过好几次的出行经验后，我也多少总结出一些心得，例如曾经我在出行的时候总是考虑着要准备周全，把一切能够用的东西都带上。问题是，这么多次旅途下来，我反倒感觉那只是累赘，徒增行李重量不提，实际上能够用上某个特定东西的时候还是少数，大多数东西躺在包里就压根没有被开封过，而且东西越多，丢失东西的风险就越大。

所以这一趟旅程，我为了避免自己孤身一人自顾不暇，更进一步精简了要带的东西，例如以往我几乎会为自己需要携带的电器都带一根充电线，而这一次我除了一根 iPad Mini 2 的充电线和一根 Micro USB 数据线，并没有带上任何其他线材，充电插座也只带了两个。而且为了避免线材缠绕，我不但把两者分开放置，还为同属线材的耳机特意带了一个收纳包，避免之前想要拿出某根线却拉出一大团的尴尬情况。



■出游时背包的模样，看起来像是个东一包西一包的背包客，实际上左边的是压缩过的U型枕，右边是还没换上的卡洛驰凉鞋。

同时，手提电脑的电源也被我直接塞进了行李箱当中，毕竟旅途中当要把手提拿出来用的情况毕竟是少数，只是为了不让其受到粗暴运输才贴身带着，日常娱乐还是用一台 iPad 就解决了。同时有部分体积不小的物品则被我干脆安置到了悬挂在包外的铁扣上，例如用于在飞行中坐着睡觉用的 U 型枕，还有为了让在飞机上肿胀的双脚得到解放而特意带上的卡洛驰洞洞鞋。

哪怕是这样，当我最终背起双肩包的时候，还是感觉到了一股不容小瞧的重量压在了身上，毕竟我带的是 17 寸的微星笔记本，这货就算不带电源也是有点份量的，同时被塞在中央袋子里的索尼 A7 微单虽然重量比起单反已经轻了不少，但还是能让背包一沉，至于录音笔、移动硬盘和铝制金属名片盒这些略有份量的装备在两个重量大户面前也就变得九牛一毛了。

除了把身上要背的重量合理化，我也把携带证件的方式优化了一下，直到今年去 E3，我还是选择使用一个大文件夹来存档自己通关所需的资料和登机牌还有护照，问题是这东西尺寸太大，塞在背包里还好，拿在手中就是各种碍事，正好在去 E3 途中看到伽蓝带了一个非常便利的护照包，便特意在去香港逛的时候买一个中号的，能够放置护照、登机牌、现金和一张卡片，正好能让我把护照、机票、去欧洲要用的欧元和信用卡都放在里面，于是等上了香港出发的飞机，我就可以顺理成章地把平常放在兜里的钱包和钥匙都直接塞进背包里封存好，等到回国再继续使用，途中的一切需要，都可以通过放在兜里的证件包解决。回头想来，这个优化不但帮我解决了非常多的麻烦，而且可能帮我避免了丢了手机又丢钱包和钥匙的惨剧发生。



■一个护照包解决了旅途当中的所有需要。

总体归纳起来，那就是出行过程中，能带少的就别带多，能带轻便的就别带重的，能带必须用的就别带可用不可用的，一个人独自旅行的时候尤其要如此。

当然，在此之上，我还是用自己丢手机的血的教训提醒大家，穿个裤兜开口够紧实的裤子，而且要记得每次坐下然后起身时检查一下自己兜里东西是否都还在，不然随时损失惨重。

土耳其航空

和去年前往科隆不一样，今年因为荷兰航空的转机等待时间太长，我们选择了更为廉价而且等待时间更短的土耳其航空公司，所以我的转机地点也从荷兰换成了伊斯坦布尔。

不同的航空公司虽然说到底提供的都是航空服务，细节还是有所差异的，鉴于荷兰航空的乘坐体验比较久远，我已经想不起细节了，倒是和 6 月刚刚乘坐过的大韩航空比起来，土耳其航空同为较为廉价的航班，在细节上算是各有胜场。对于大韩航空，我比较不满意的是航行当中提供的临时用品都比较小气，质量也不怎么过硬，例如小枕头体积太小，硬度不给力，用来垫腰总是感觉没垫全，给的拖鞋硬度也不足等等，土耳其航空起码在这条飞欧洲的航线上就做得更加周全，枕头尺寸和弹性都更为理想，而且还有一个内容完善的航空日用品包，拖鞋、袜子、牙膏牙刷、耳塞和眼罩甚至是治疗晕机的清凉油都有准备，明显比较专业。不过缺点自然也是有的，例如机型比较老，娱乐设备相对要陈旧一些，而且系统似乎出了点问题，在我飞去德国的途中，飞机上的娱乐系统重启了足足两次，实在是有点影响飞行体验。

另外因为是走欧洲地区的航班，土耳其航空的飞行餐在内容上和大韩航空也存在着一定的分别，而到底对不对胃口就有点见仁见智了，毕竟对于东方人来说，肯定是大韩航空的食物比较接近饮食习惯，而在土耳其航空上，一顿饭里不包括米饭是很正常的事情，倒是必定每顿饭都配一个颇有硬度的全麦面包，而且食物里面包括了大量的黄油、奶油和奶酪等不怎么常见于我们食谱的西方食品，相信对于不喜欢异国口味的旅客来说是个不小的挑战。

就稀饭我个人的感觉来说，大部分主食虽然在做法上和我们大相径庭，但毕竟是做熟做热了，吃起来还是很对胃口的，我个人尤其喜欢被当做午餐的菠菜千层面——又或是类似的东西，配上黄油炒蛋，感觉口味非常搭调。但是在对于生食的料理方面，一些欧式的做法可能对于东方人的胃口来说实在是过于狂野，稀饭我个人自认基本能够把很多陌生食物毫无抗拒地送入口，哪怕味道不太对调也能应付过去，但在香港飞去伊斯坦布尔路上，我的飞行餐里有一道某种豆子磨成的糊状物，我带着乐观的心态尝了一口，头一次发现还有食物能够让我整个消化系统产生严重抗拒感，它并不是味道很糟，但是吃下去的时候我的味蕾似乎没有将其辨识归类为食物范畴，并发出神经信号严重建议我的脑袋控制嘴巴把其吐出去。当然我还是忍住了，甚至还逼着自己吃了几口，还拿菜单对照了一下，确认自己没有误吃什么原料离经叛道的异世界料理，最后却发现不过是道普通的食物，身边的不少外国游客神态自若地将其送入口中，不见有何异常，我也只能遗憾地认定自己终究还是碰到了连身体都禁不住抗拒的食物。



■机场当中卖雪糕的小哥穿着传统的服装，不过因为买个雪糕就可以在附近用wifi，所以他帮客人输密码的时间比做雪糕的时间还长。

最后必须提一提，比起光亮整洁，而且往来人员都衣冠楚楚的荷兰机场，伊斯坦布尔机场虽然也有这么几个还算顺眼的地方，但是整体有种装成高端餐厅的城乡结合部饭馆的感觉，大处看着还可以，一看细节就发现到处都是接地气的元素，许多游客干脆还很霸气地占了一整排座位呼呼大睡起来，卫生间的整体整洁度和装饰也离一般机场的标准有点差距，倒是各个商店里新秀丽行李箱的打折力度很夸张，看得我都有当场买一个冲动（笑）。不过最后必须夸一句，土耳其本土产的雪糕味道非常棒，而且口感很独特，吃起来介乎于软糖和雪糕之间，咬起来有韧性，吃起来却是入口即化，绝对好评。



■在机场路遇一只小萌狗。

两次登高

科隆是个没有什么高楼的城市，对此我听到过几个说法，一说是大部分建筑如果没有政府允许，就不能够建太高，以免阻挡大教堂尖顶的标志，毕竟那可是科隆市的市标，也有说法是强调科隆市人口相对较少，用不着建国内的那种夸张的高楼来容纳人口。无论如何，这给了这个城市一个非常好的特点，那就是如果你能找到一个建得特别高的建筑，那么俯瞰全城就完全不成问题了。

能够做到这一点的地方不是很多，在稀饭我和游戏时光的雷电汇合后，就趁着天色早，去登高了一回科隆大教堂的高塔，这里就是其中一个城市最高点，一般在早上 9 点才开始对民众开放，登塔需要花费 2 欧元买门票，单纯以内容来讲，换算成人民币还是有点贵的，不过我们两人都认为物超所值，原因就在于这个塔本身就是一个历史悠久的古建筑，里面充满了值得留影和亲眼观看的美丽细节。例如在塔楼的中层，有一个已经被现代化改造过的电子钟，每到整点就会敲响，我们俩登到此处时，没过多久就碰上了整点，亲眼目睹了敲钟的过程，不过鉴于我们俩对此都没有心理准备，差点都被活生生吓尿。

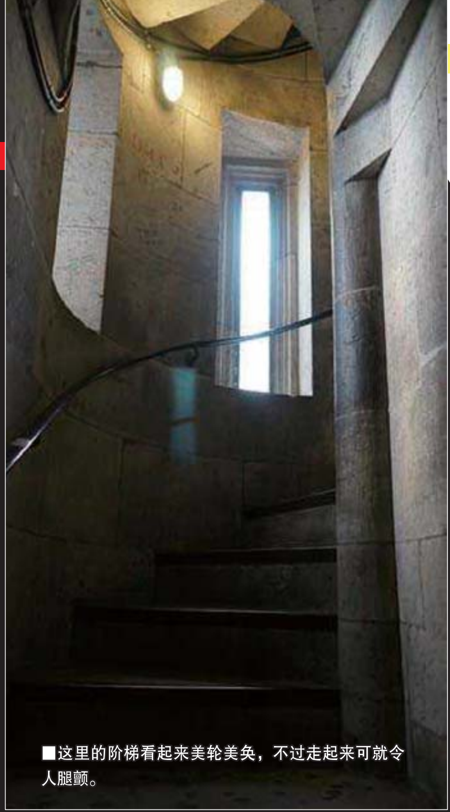
在往上走个 40 多米，我们就已经接近塔楼的顶部了，这里有一个算是供大家休息的中庭区域，中央还有一个往上走的螺旋梯。到了这里，我们就已经算是身处凌驾于科隆市绝大部分建筑的高度了，不但空气宜人凉风阵阵，而且还能够看到大教堂外围华丽的建筑装饰，我甚至拍到了一只鸽子淡定地停在斜坡上歇息的身影。

因为科隆大教堂建筑的年代非常古老，所以其实攀登前面描述的那一段路程是非常艰辛的，走上塔楼的途径就只有当中盘旋的楼梯，而且通道非常狭窄，只能容两个人擦身而过，爬起来非常累人，稀饭我这种长期坐办公室的死宅爬到小半程就开始喘气如牛，还好之前游泳时练下来的肺活量和一点点基础体力还在，身体也减过重，少了点负担，不然我严重怀疑自己能不能一次都没坐下歇息就成功走到塔楼的顶部。

而在走过刚才中庭区域最中央的螺旋梯后，科隆大教堂左方尖塔的塔顶也终于展现出了它的真面目。不过比起古色古香的塔楼下层，这里的景致多少让人觉得有点失望，倒不是说风光不美，俯瞰科隆市那无与伦比的城市规划和古色古香中夹杂着现代感的建筑群是一种超越了想象的视觉享受，但是因为这个古老的建筑没有顶部防护栏，为了安全起见，这里被密密麻麻的铁丝网给完全包裹住了，我们只能在其菱形的空隙当中窥探或是摄影外部的风光，感觉自己像是一只被囚禁在高塔之巅的笼中鸟。

相比起来，我在科隆的另一次登高就令人满意多了，这一回我是独自行动——事实上除了第一天之外，我和雷电都是分头行动两线作战——来到了科隆市当中或许是少有的高度超过科隆大教堂的建筑：科隆市三角大楼。这座大楼本身的功能是商务用途，所以基本是不对外开放的，不过顶楼是例外，这里有一个完全是圆形的顶层平台，游客可以付 3 欧元来买门票，然后就可以轻松地搭乘高速电梯，从一楼直接上到 28 楼，再走上几层楼梯，就可以光临这个圆顶平台，一览科隆市风光。

和大教堂的塔楼比起来，这里不但海拔更高，而且在考虑游客观赏便利方面也作出了更



■这里的阶梯看起来美轮美奂，不过走起来可就令人腿颤。

详尽的考虑，圆顶平台全部都被钢化玻璃包围起来，既保证了游客安全，又不会阻挡欣赏科隆市的风光。而且为了强调出不同方向的标志性景物，他们甚至还聘请艺术家，在玻璃上临摹出了注目景点的轮廓图案，站在合适的角度观看，就可以把这个轮廓直接分毫不差地套在建筑物上，过程非常有趣。

当然，有好处也有坏处，科隆三角大楼是栋非常现代化的建筑，所以虽然上方风光无限美，建筑本身却是有点乏善可陈，就是个造型有点别致的现代化高楼，缺乏那种攀爬大教堂塔楼时渐入佳境的层次感，被风光震撼完之后就感觉满腔激动的情绪无处释放和缓解，略为遗憾。



■钟声突然在我们拍照的时候响起，在如此近的距离实在是震聋欲耳。



■三角大楼的外观其实更接近弧形，不过高度的确令人难忘。



■漂亮得令人难忘的塔楼顶部镂空塔尖。



■在顶楼我试着把科隆大教堂的外观和玻璃上的轮廓对准，不过因为日照太强烈，在瞎狗眼和反光的双重打击之下，似乎还是略为对歪了，而且相机似乎无法双重锁焦，看清楚了玻璃上的轮廓，大教堂就变得模糊不清了。

科隆展现场感受



老实说，两年 E3 和科隆前后脚参展，最大感受果然就是两个展会在性质上的巨大差异，前者是非常非常专业的媒体展会，所以虽然展台规模不小，装饰和内容也绝对丰富给力，却少了一点欢乐的氛围，毕竟参加者都是抱着某种目的而前来投身其中，媒体要挖猛料，厂商要谈生意，开发者忙着学习借鉴，加上展会举办时间本来就短，所以根本没人会愿意浪费时间。相比起来，科隆展虽然规模同样惊人，展台布置从华丽程度和专业度来说也是有过之而无不及，但是无论是工作人员还是到场的参加者，都大多抱着一种轻松而愉快的心态，毕竟这是一个公众展会，有无数参加者并不是专业人士，纯粹就是来玩和来见识新游戏，所以在表演和娱乐的部分，科隆展的比例就比 E3 多太多了，这指的可不仅仅是现场 Showgirl 的多少和服装的精致度，还有展出内容上的构成差异，和展示游戏的目的。第一年的时候，我仍然抱着媒体人士的心态来参与，但感觉除了第一天媒体日算是有所收获，往后就没有太多精彩内容可以采访了，但是今年换成自己独自一人参加，在搞定了预定的目标后，我却发现如果转换身分变成一个参与者来加入这场活动当中，将会收获更多的快乐和意想不到的美好时光。下面就让我来分享一下自己在展会当中寻找快乐的方式吧。

试玩活动

当你以媒体身分进入一场游戏展会的时候，你的头脑必须是冷静而专业的，因为说到底你是一个讯息的传播者，有责任为你的用户挑选最值得报导的消息，并在亲身尝试之后，将感受反馈给读者。这不止意味着你在游戏试玩上必须精挑细选，准确锁定那些热点大作，而且在排队时间上也得斤斤计较，哪一个队伍比较长，哪一个队伍流动快，哪一个游戏更值得花时间去等试玩都是得纳入考虑当中的。

但对于一个纯粹的玩家来说，这种试玩方式很扯，因为如果你是一个普通玩家，能让你排试玩的理由就只有一个：我喜欢！要玩就选你最喜欢的游戏玩，你可以在心中列一个优先度顺序，但这个顺序必须是以你的喜好为第一考虑条件，什么队伍长度人气度综合时间消耗还有效率等等统统都去见鬼，为了心目中的正 GAME 排上半天也是值得。

有了这个作为指导思想，我在第一天媒体日完成了绝大多数试玩任务后，就把试玩当成了一个留给自己的狂欢项目，我不急着去一个个排试玩，只挑自己顺眼和喜欢的，而且也并不急着一个接着一个玩，中间穿插其他活动，甚至休息坐一下或是吃点现场卖的小吃。就连在等试玩的过程当中对我来说也是一种调剂，像是《镜之边缘 催化剂》因为人气炸裂，足足耗了我三个小时，但途中我先买好了零食和饮料，也用移动充电宝为 iPad 灌满了电，排队期间又是看片又是看书又是玩移动端游戏，感觉时间过得并不难熬，要不是我没能拿定主意像老欧那样搞一张便携椅子随身带着，简直可以说是在完全享受排队的过程。

当然，要是你眼睛闲不住，四处瞧瞧也是个不错的选择，我的一些不错的 Cosplay 照片和现场视频就是在排队过程中拍下来的，当然这种情况下容易遇到的尴尬是你刚举起相机，队伍就开始移动了，这时候就厚着脸皮照完再走还是急急赶上，就看到你自己够不够淡定了。



■在排《潜龙谍影V 幻痛》的时候碰到有女仆路过，赶紧打个招呼喊来照一张！

■西山居这次展台带来的只是一款移动端游戏，不过请来的模特素质很高。



Cosplay猎手

有参加过 CJ 的同学恐怕对此都深有体会，公共展的一大特色就是会有各路 Coser 穿着自己特制的服装来到现场参加活动，把他们的装扮通过镜头留影相信是许多参加展会的“绅士”们最大的目标。科隆展在这方面也不例外，而且因为欧洲人种无论在平均的身高、身材和容貌值方面都有着非常大优势，整体 COS 的品质按个人看来其实是高于 COS 文化同样繁盛的亚洲地区的，这一点在扮演那些本来就是欧美人外表的游戏或动漫角色时会体现得尤为明显，种族优势还真不是盖的。

而且鉴于欧美 COSER 当中装备专业的也不在少数，为他们留影时的价值和质量也被提升到了一个令人有点感动的高度，所以稀饭我在现场时也是想方设法地找每一个碰到的 COSER 留影。一开始我怕别人是个人性质的 COSPLAY，不一定会答应摄影的要求，还专门编了一套说辞，声称自己是“终极 COSPLAY 玩家”（Ultra Cosplay Gamer，简称读起来也是 UCG）的特派记者，因为工作需要，请务必让我留影一张。后来发现这套纯属多余，许多到场的本来就是专业 COSER，把一身行头穿来就是看中了现场的高曝光度，巴不得每时每刻有人过来拍，根本不可能拒绝这种要求，而哪怕有的人只是业余 COSER，花这么多功夫把自己装扮起来，能有人愿意拍照就意味着有人赏识，自然也不会抗拒。

于是，一来二去，我把什么说辞都省了，

开口就问能帮你拍张照不，怕老欧理解不了我的英语，还干脆配了个框选造型的动作，另外一只手举着相机，简直毫无理解障碍，所以获得允许拍照的成功率几乎是百分之一百，就连现场一些只是展台工作人员的欧洲美女们也落落大方地接受了照相的请求，惟一受到拒绝的一次，还是因为那位工作人员声称自己比较怕羞，不想出镜。

鉴于我的摄影技术还有待提升，所以虽然很多 COSER 热情地让我摄影，事后我却发现有部分照片出现了逆光或是模糊的情况，实在是感觉特别对不起人家，倒是同样身为 Cosplay 猎手的雷电在欣赏了我的收获之后给了一个非常有用的建议：反正人家都让你照了，直接横两张竖两张照个够本啊！

果然是前辈高人，这一次是在下输了。



■Cosplay狩猎过程当中最大的收获之一，正在玩《吉他英雄LIVE》的希尔瓦娜斯！



■在暴雪区人气爆棚的吉安娜COSER，无论是装扮还是自身的条件素质都极高，战斗力爆表。



■这对情侣的BIG BOSS和Quiet的装扮可谓是极其专业。



■Vault boy和Vault Man。



■这就是我吃了三十年蛋白粉后的样子！（大误）



■成功靠变装混进了革命队伍。（好像有哪里不对？）



■做完狂野的发型，先来张微单自拍！

参与活动

一般参加展会，其实我是不怎么热衷于让自己出现在镜头内的，毕竟这是展会报导，不是旅游节目或是什么个人营销活动，自己也不过是个编辑，露个脸讲段话介绍一下现场情况还好，搞各种自拍难免有点不专业的感觉。

但问题是，如果你身为一个参与游戏展的玩家，给自己留各种到此一游的自拍那就是再正常不过了，而且现场的展台工作人员完全能够理解参加者的这种心态，所以有官方 COSER 直接站在特定区域，加上特定道具装饰陪你合照简直是再常规不过的项目了，一开始稀饭我还不太习惯，照了人家 COSER 的装扮就想走，后面某些地方的工作人员都看不下去了，直接就拉住我，毛遂自荐要帮我拍照。正所谓盛情难却，一来二去，我拍了好几张现场的合影，有的效果也挺不错，充分证明了参加这种活动就该有娱乐精神，要放手投身其中，不然又怎么能够享受其中的乐趣呢。

有了这个开头，我干脆破罐子破摔，直接参与到底。本次《辐射 4》除了在 Bethesda 自己的展台有展出，还有一个有趣的户外区域，不但停了一台《辐射 4》主题的小货车供玩家合影，如果愿意排队，玩家还可以领到《辐射》主题的 T 恤，并且让工作人员把你的脑袋染成和 Vault Boy 类似的颜色。一开始我是对这种夸张的事情表示拒绝的，但后来我想既然都到现场了，我不能只是把照片发给读者们看，还得亲身试一下这个过程，证明没有 duang，没有特效，就是这么个感觉。于是，我大胆地走向了队伍，在烈日下排上了一个小时后，终于把自己的发型变成了有生以来最狂野的样子……

事实证明，我这造型回头率还蛮高的，就在我自我陶醉是不是哥换个发型时髦值就濒临破表时，一位鼓起勇气靠近的小哥用他心中的疑问打碎我的美梦：“请问你身上这 T 恤是哪里领到的？”

感情大家是在看我身上印着 Vault boy 脑袋的 T 恤，而不是我的发型啊！

当然，这种全情投入也没有坏处，还会获得一些意想不到的粉丝之间的善意，例如当天参加玩科隆展，我顶着这么一头狂野的发型通过科隆地铁回到酒店附近，没想到一对看来也是前来参加科隆展的小情侣突然从后赶上我，又是在问我 T 恤是在哪拿到的。我如实回答，并注意到他们手上拿着两个 Vault boy 的面具，便好奇地问这又是哪里拿到的，没想到原来 Bethesda 在第一天展台封闭观影的时候送给玩家的是贴纸，后面公众开放日送的就是这种面具了，我当即表示好遗憾，竟然没有碰上这种好事，没想到这时候好人有好报，这对情侣中的女孩表示其实她并不想要这个面具，然后就大方地直接送给了我。虽说礼物只是个赠品，说不上是什么大礼，但能够在异国他乡碰到如此友好的举动，实在是令人感动而难忘。

充信仰值

原本因为人流实在太多，对于科隆市的景观又没有留下足够多的照片，我便打算在第四天正式告别科隆展，把时间留给科隆市当中的游览。没想到当天晚上雷电竟然带给了我一个大好消息，那就是 5 号馆的下层其实是个购物区，有着不少好东西，如果我银两比较足，不妨可以考虑入手几件自己喜欢的周边。

如此看来，购物区自然是不容错过的，所以我还是在第四天把自己的上午留给了科隆展，在购物区开了一番眼界。坦白说，这个区域的内容和我想象中还是有很大的不同，当时我以为这里就是被各家游戏厂商的官方周边店给完全占据了，但是实际上有这种店的厂商，印象中也只有暴雪和 SE，其他几家像是 Bethesda、Konami 和 Capcom 等公司，其实都是挂靠在一个大型的周边厂商销售台处，授权对方销售自己旗下游戏作品主题的产品。

除此之外，这个区域简直就是宅的海洋，而且这里指的还是美式和日式都通杀的宅，因为这里有包括毛娃娃、手办、POP 人偶、日本漫画、动画、轻小说和美式漫画及小说等内容出售，哪怕以我这个被某宝惯坏了的中国人看来都算得上极其琳琅满目，更不用提还有桌游和 COSPLAY 服装等比较专业向的 ACG 产品出售。不过遗憾的是，除了不具备文字内容的周边 T 恤和装饰品，还有手办，其余的东西几乎都是德文翻译的版本，所以我也只能过过眼瘾，断然是没有出手的必要。

但是这个情况到了暴雪的官方店时可就不管用了，因为里面卖的很多都是带有暴雪旗下游戏 LOGO 的日用品，而本次科隆展如果在整体游戏领域而不是家用机领域来算，我最喜欢的作品就是暴雪的新作《守望先锋》，于是果断下手，入了一个相关主题的钱包和外套，如果不是 T 恤的 L 码和 M 码都已经售罄，说不定也被我一并拿下。

按汇率来算，这些周边也不算便宜，不过参加展会最重要的心态之一，自然就是“见好就收”，毕竟过了这个村就有没有这个店了——起码目前国内暴雪官方店是没有卖这些东西的，所以我最后咬咬牙，还是果断入了。顿时觉得作为一个勉强玩够了十年的《魔兽世界》玩家，已经 AFK 了半年的我对于暴雪爸爸的信仰值又被重新充满了！新资料片《军团再临》赶紧出啊，我肯定会买——额，一份的。



■SE商店的萌物其实也非常诱人。



■老板，这个真人比例的手办怎么卖？（奸笑）



■欧美系的手办和T恤自然也少不了，雷电还入了其中一件《血源诅咒》的T恤，猜猜是哪一件？



■看到这满墙的POP人偶，我就有点挪不动脚了……

终有一别

充满了欢乐和美好回忆的展会转眼就过去了，雷电要继续留在德国度他的假期，而我只能带着一肚子羡慕妒忌恨，收拾好行装，早早来到机场等待回程的飞机，期间我甚至还不死心地跑去机场失物处试图问问对方有没有找到我的手机，然而结果却是令人失望的。于是我只能灌下一杯印度奶茶，用糖分冲走残留在自己心中的不悦，带着满脑子对于科隆的美好回忆，踏上了归途。

再见了，科隆，希望在 2016 年的时候，我们能够再次相聚。

到时候你最好顺便把我的手机也还给我！（笑）



■走之前再抓拍一只野生的COSER！



MICROSOFT 包罗万象

今年微软在 E3 上给足了力，游戏产品一个接一个，利好消息也不断，而在科隆展上，几款没有机会和大家见面的作品则成为了主打明星，例如《量子破碎》就有非常重磅的内容在展台区域等着玩家们来体验，而由神谷英树领衔制作的《龙鳞化身》在现场的演示还是实机操作的，负责解说的居然是白金工作室的社长稻叶敦志，真可谓是服务周到诚意十足。















另外像是《古墓丽影 崛起》、《巨兽》和《茶杯头》这些瞩目作品在现场也有非常不错的表现，去年备受好评的微软展台集卡活动也仍然有举行，吸引了不少铁杆软饭为此专门试玩全场游戏，同时像是《我的世界》Win 10 版和《Cobalt》这一类同乐型作品则吸引了相当多的低龄玩家关注，总体来说，这恐怕是本次科隆展当中游戏内容最丰富又最覆盖玩家群体广泛的展台之一。



SONY 应有尽有

今年索尼在 E3 上获得了满堂彩，主要靠的就是打出的三张情怀牌，那当然是妙招，但是却不是能够一用再用的妙招，所以到了科隆展，已经早早打完了手上大牌的索尼也就低调了起来，发布会也不开了，展区也非常符合自身情况地把一部分亮眼的位置留给了第三方的重要作品，例如《使命召唤 黑色行动Ⅲ》、《街头霸王Ⅴ》和《吉他英雄 LIVE》等等。

















当然，虽然把第三方照顾周全非常重要，但是自身产品的宣传也是不能丢，所以虽然没有太多新内容，《未知海域 4 贼途末路》和《地平线 期待黎明》仍然有展出，只是内容没有太大新变化，对于欧洲市场较为重视的惊悚题材作品《活至黎明》和风格独特而大众化的《撕纸小邮差 拆封》颇受关注，展出的位置也非常显眼，为这个高大上的展台增添了更多的亮点。





UBISOFT 阵容鼎盛

回到欧洲大本营，从来在展会上大张旗鼓的育碧自然也不会手软，展台规模仍然足以令人目瞪口呆，不过要说遗憾的，那就是因为展会之间周期太近，而今年育碧的游戏阵容也已经完全铺开，所以的确没有什么值得一提的新作品，不过光是许多今年或是明年内发售的大作就足以吸引玩家的眼球了，《刺客信条 枭雄》和《彩虹六号 围攻行动》算是其中的代表者。









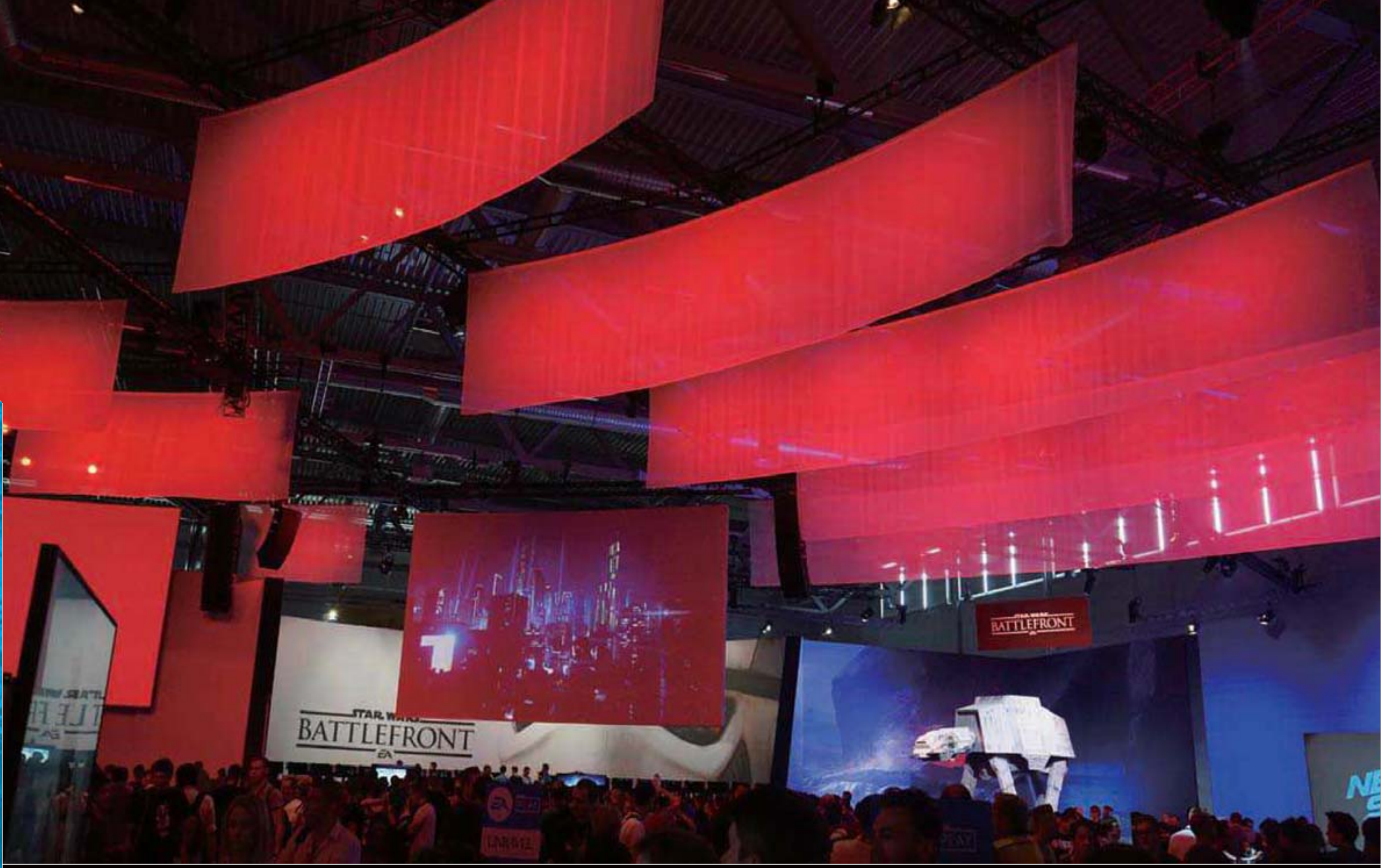








除了这两个看家大作，育碧旗下的许多产品卖相也非常诱人，例如《全境封锁》就是一个不错的例子，今年在 E3 上全新登场的《荣耀战魂》因为主打的内容涉及到了中世纪的刀剑护甲格斗，在欧洲地区也非常受关注，试玩队伍的长度就从来没有短过。另外快要发售的《英雄无敌Ⅶ》也是一个不小的注目点，而在精致小品方面，《疯兔 VR 狂飙》应该是人气最高的一个。



EA 气势如虹

哪怕是在今年科隆展现场，EA 也算是最大牌的一家厂商，当科隆展第一天开场时，它们竟然还没有安全布置好现场，生生把热情的欧洲玩家们就这么拦在了展区外让他们等着。不过大家的热情的确高涨，而且 EA 也确有苦衷，现场为了放置《星球大战 战斗前线》的主题装饰物：一台钛战机和一台步行战车，不得不让大货车开进了现场，为了保证在场的玩家安全，自然只能在确保一切东西都已经安置妥当后，才能够正式开放。





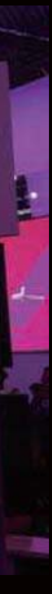


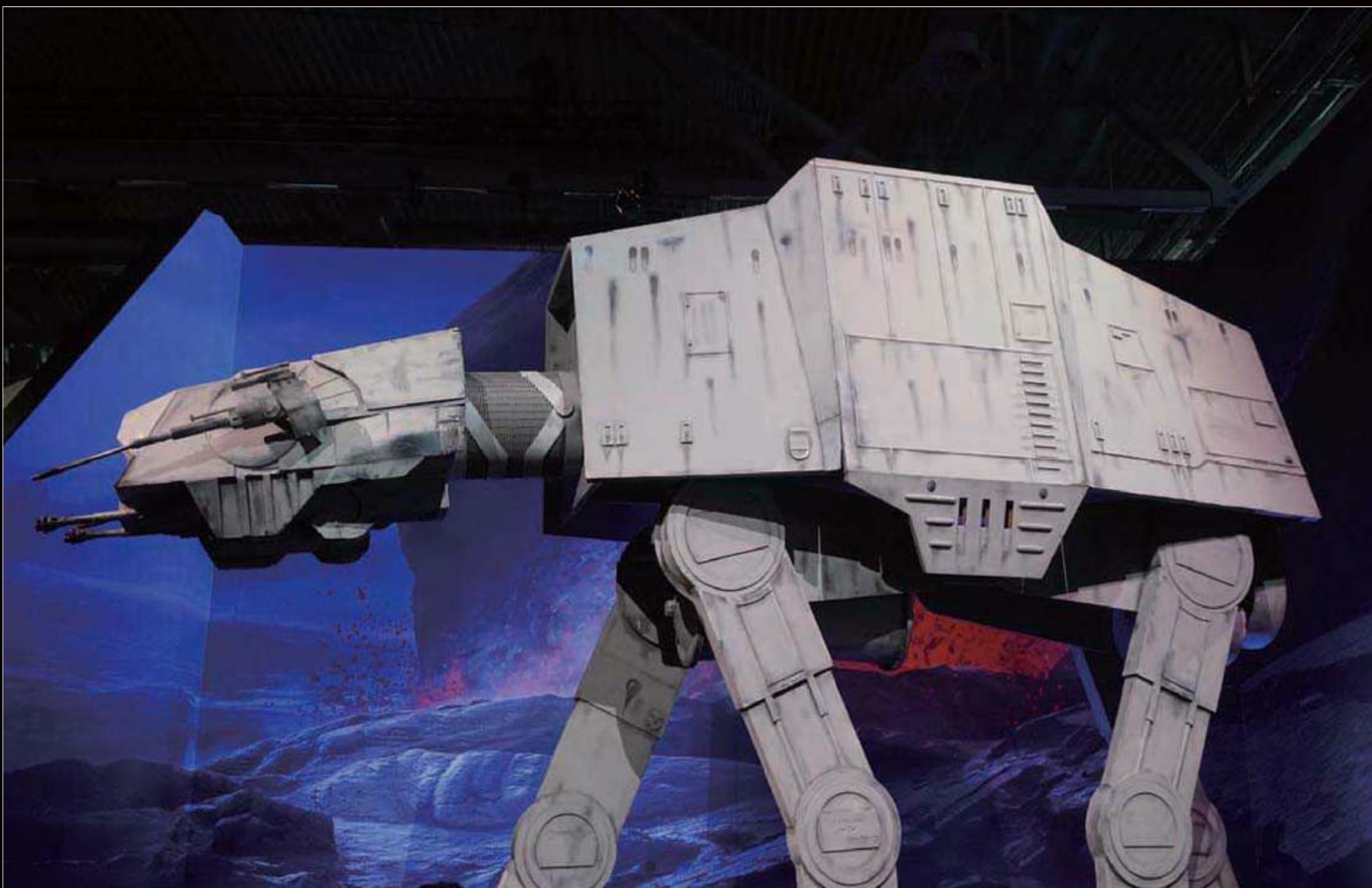














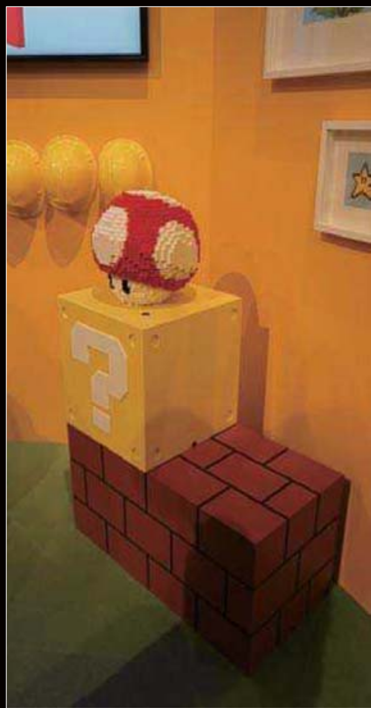
今年 EA 的产品受欢迎程度和以往比起来有过之而无不及，而且风格越独特的作品便越是受到玩家关注，像是风格清新的《Unravel》就在现场大受玩家欢迎，排队和在一旁围观的玩家络绎不绝，而同样走个性路线的《镜之边缘 催化剂》也是人气十足，当然最为重要的欧洲地区作品《FIFA 16》那简直就是气势如虹，拜这些大作所赐，EA 展台的高人气几乎一直就没有中断过，实在是令人侧目。

NINTENDO 四平八稳



今年的E3是Wii U不受第三方青睐导致任天堂游戏阵容欠缺亮点的集中爆发时刻，而在相隔不够两个月后的科隆展上，这一情况也不可能有太大的改善，于是我们在展台上看到的是一个似曾相识的阵容，而且似乎因为欧洲任天堂的根基并不如欧美和日本深厚，连展台的规模都并不惊人，不过还好第一方产品还是给足了劲，所以对于喜欢任天堂的玩家来说，这个展台还是有不少乐趣可以享受的。











同时，欧洲任天堂或许也是所有任天堂部门当中最有艺术感的一个分部，在展台的整体装饰上非常花心思，有着不少任天堂经典元素构筑的美术作品，有部分还是粉丝亲手制作的，足以展现出他们对于任天堂浓浓的爱，场景中央的舞台既是试玩区，而在有节目举行的时候就会被快速改造成一个直播舞台，可谓是功能多样，同时展台侧面也有一些小型的试玩区，可惜展出的游戏阵容偏老，只适合对新游戏不敏感的轻度玩家来尝鲜。

BETHESDA 一枝独秀

作为一家兼具了开发和发行实力的厂商，Bethesda 今年的声势无比强大，甚至到了他们敢于在 E3 前召开发布会的地步，但是从另外一个角度看来，他们的产品线还是一如既往地尴尬，具体归纳起来就是拳头产品过多，往下则是根本没有名气的三四线作品，所以虽然注目作品众多，可是一到了要展示的阶段就缺乏实际内容，今年科隆展 Bethesda 算是把这一特点发挥到了极致，这里只有一个主题：《辐射 4》











当然专心做一个内容展示也是有好处的，整个展台虽然都是封闭的，只有一个庇护所大门的入口，里面却是一个能够容纳 300 人的大剧场，所以这里算是科隆展现场最客如轮转的地方，玩家大批大批地进入演示厅，大批大批地观看最新的游戏系统介绍和实际演示，然后大批大批满足地离开，倒也算得上一派祥和，要是玩家还觉得不过瘾，记得和展台外那个 Vault Boy 合个影哦。

DEEP SILVER 有声有色



在欧美地区表现波澜不惊的 Deep Silver 到了自己的主场可就有点霸气外露了，虽然从游戏阵容上来说，仍然摆脱不了把二三线作品拿来当主打的现状，但好歹旗下的作品声势都颇为不错，场景布置也充满了心思，曾经一度因为发行商 THQ 倒闭而陷入开发困境的某 FPS 大作就在这家发行商的手上焕发出了新的生机，不但整个试玩场地布置都非常符合游戏主题，甚至还有专门的摄影区域，在现场的演示当中算得上是顶级配置了。





同时《全面战争 战锤》这个版权大作虽然并非是家用机作品，但重要度在欧美地区是不言而喻的，自然也有规模不小的试玩区，甚至还有一只游戏中大型怪物单位的雕像供玩家摄影，除此之外一些日式作品也挂靠在这个展区，得到了一些露脸的机会，例如《神威 9 号》、《亚尔斯兰战记无双》和《战国无双 4- Ⅱ》等等，算是把一手不太漂亮的牌打得有声有色，值得一赞。





SQUARE ENIX 吐气扬眉

SE 今年在 E3 上总算是一洗往日手游大厂的污名，阵容鼎盛的家用机作品实在让前两年因为其急功近利的表现而伤透了心的玩家们刮目相看。当然话要分两边说，这阵容鼎盛的功劳一大半是属于 SE 旗下欧美工作室的，光是 Eidos 就贡献了《古墓丽影 崛起》、《杀手 47》和《杀出重围 人类分裂》三款大作，除此之外快要发售的《正当防卫 3》也有了一个颇为霸气的试玩区。











除了这些算得上本土对口的欧美作品，SE 自身的产品也有不少露脸，但是重头作品《最终幻想ＸＶ》给玩家试玩的却只是之前公布过，已经烂大街的 DEMO，此外还有《勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城》、《最终幻想 冒险者》和《最终幻想ⅩⅣ 重生国度》这种本土产品，只不过重要度和欧美作品比起来不是一个量级，令人多少感觉 SE 还是没有完全从以前的不务正业中完全恢复过来，不过总体表现还是值得嘉奖的。

OCULUS 如日中天

作为代表着全新游戏方向的电子产品，Oculus 这款 VR 设备已经在去年和今年的 E3 上出尽了风头，把这人气延续到科隆展上自然也是毫无难度，而且随着这个设备的开发进度日益理想，其受到的关注和青睐自然也日益加重，所以虽然其展台非常封闭，而且还跟算是兄弟产品的三星 VR 设备共享了一部分区域，却无损于玩家对其的热情。









这个展台其实内容算得上丰富，因为 Oculus VR 不但有专门单独房间的试玩区，而且还有足足九款游戏供玩家试玩，当然比较遗憾是一次排队只能让玩家获得试玩其中一款游戏的机会，具体试玩哪一款则由玩家自己决定，这一安排无损于这个展台的人气，反倒是有不少玩家非常忠诚地反复排队，试图要试玩更多的作品，看来只要不出什么差错，Oculus VR 零售版的首发销售情况，应该会是一片大好。

2K
两头开花

老东家旗下的好基友 RockStar 继续不露脸，2K 自然又是大包大揽地占掉了 Take-Two 旗下的展台，而且继续把中央通道改造成了大舞台，这里没有什么像样的展出内容，但是每次派 T 恤都能引来大量的玩家加入狂欢，场面好不热闹。不过就算没了这招，2K 今年的关注度也是颇高的，舞台右方有旗下拳头工作室 Gearbox 推出的次世代平台大作《天生战狂》，试玩内容厚道，人气也一直高居不下。







相比起来，左方展台的内容构成要复杂一些，欧美作品中独树一帜的战略大作《X-COM 2》有着相对低调的展区，但其实展出内容非常给力，和 E3 的演示并不一样。而在更靠左一些则有已经在今年发售的 4V1 异色对抗大作《进化》的展台，展台内是让玩家挑战职业选手，而在上面的荧幕上则在宣传其即将在明年推出的第二季更新内容，新公布的猎人们都个性十足，令人难忘。



KONAMI 重在参与

今年 E3 上 Konami 的漫不经心简直是有目共睹，有鉴于此，就算今年科隆展上这家日厂干脆不参展，恐怕也没有几个玩家觉得奇怪。不过《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》终究尚未发售，抓紧一切机会进行最后宣传还是有其必要的，所以我们还是很高兴地看到，Konami 仍然正儿八经地在科隆展现场摆出了展台，而且令人满意的是，这一次可不是什么现场播放的试玩视频，是真的可以让玩家试玩的 DEMO。







不过 Konami 对于游戏本身的宣传仍然是相对保守，本次试玩的 DEMO 就是被演示过无数次的小型潜入任务，而鉴于试玩时间非常有限，相信大多数玩家都没法对游戏得出个较为全面的印象，只能等待不久后的游戏发售了。而这个展台的另外一款大作《职业进化足球 2016》则多少有点陪太子读书的味道，试玩台规模和去年科隆展相仿，宣传力道不轻不重，和 EA 那边《FIFA 16》的盛况形成了鲜明的对比。



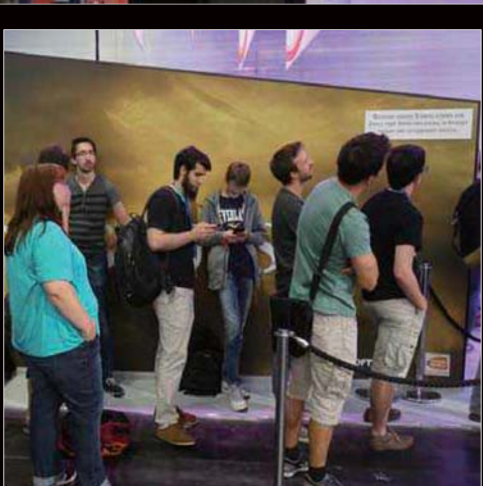


BNEI
东成西就



手底下主打产品是一堆动漫版权改编作的BNEI在欧美地区注定是经常处于一副水土不服的样子，不过今年他们可是有个通吃全球的大作保驾护航，那就是万众期待的《黑暗之魂Ⅲ》，为了能够玩上这款作品，热情的玩家们可是把试玩区绕着排队绕了一整圈多，可见他们对“受虐”的渴望有多强烈。这款作品其实在微软发布会后的试玩会上也提供了试玩，但还是有不少媒体继续前来排队继续尝试，魅力之大可见一斑。









相比起来，展台的中央则有点缺乏亮点，不过是一个不停播放BNEI旗下产品广告的舞台，偶然还会有现场活动搞搞气氛，而在展台的另一侧则是《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4》的试玩台，虽然份量和《黑暗之魂Ⅲ》比起来有些差距，不过凭着其原作在欧美地区日式漫画粉丝群体中的人气，也得到了不少关注，试玩队伍也颇具规模。

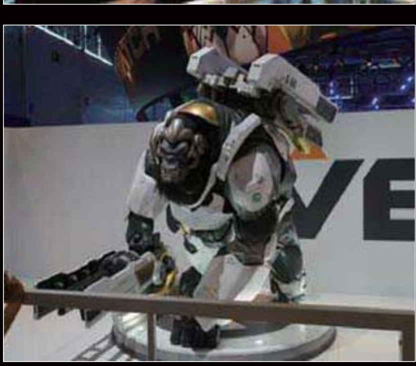
BLIZZARD
新旧交融

每年 E3 暴雪都不算显山露水，与其说是不重视，倒不如说是想要留点力给暴雪嘉年华，但是到了算是山高皇帝远的欧洲地区，每次他们都是火力全开，这一点光从展区规模就能看出来。今年暴雪的主打侧重和去年比起来有所变化，《魔兽英雄传 炉石传说》和《暴风英雄》仍然是主打产品，市场销售相对遇冷的《暗黑破坏神Ⅲ》已经不见踪影。















除此之外，暴雪还有什么新招？在今年公布的全新产品《守望先锋》绝对是当之无愧的关注重点，试玩区还有多座雕像展示，同时在年内有望发售的《星际争霸Ⅱ 虚空之遗》和有新资料片公布的《魔兽世界》分立舞台两端，衬托出了暴雪新旧产品同场竞技，争抢真饭关注的强大势头。同时，这个区域中还有暴雪官方商城产品的演示，就连在明年即将上映的《魔兽世界》电影也分到了一个展示宣传区，真可谓是形势一片大好，令人目不暇接。

WARNER BROS.

黑白分明





主打产品线有点重点走歪的华纳展出内容比起 E3 还要更少一些，毕竟《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》已经发售，走严肃路线的拳头产品就剩下了《疯狂麦克斯》一款，所以其宣传的力度也非常的大，试玩区自然是少不了的，除此之外还有几位专业的 COSER 在现场炒热气氛，甚至还有一台麦克斯的爱车模型被放在了摄像区，让玩家能够和 COSER 们一起合照，更不用提那热火朝天的现场活动了。







而除了一款严肃的作品，华纳剩下的展台都被“乐高”占了个遍，《乐高 复仇者联盟》这款勉强算赶上热点的作品自然继续有展出，不过更多的展示区域还是被留给了“乐高”题材的 3A 大作《乐高 次元》，现场试玩内容非常丰富，玩游戏只是其中一部分，还有一个专门的戏棚，可以供玩家们装扮自己，然后在特殊的绿幕处拍照，最后就能做出一张有各种 Duang（特效）的好玩照片来。



购物区 见好就收

在科隆会展中心第五大厅下层的购物区是个令人叹为观止的宅物集散地，其内容涵盖了几乎所有ACG文化的周边产品，游戏主题的纪念品自然是大大滴有，包括暴雪官方店的销售点、SE的官方商店、科隆展官方主题商店等等，后面还有各种私营商店，其销售内容包括了美式和日式的漫画，德文版的轻小说，各种日式动漫人物的手办，毛娃娃，桌游和欧美地区流行的POP人偶等等。可谓是一等一的琳琅满目，要是各位玩家有机会来到科隆展，记得千万不要错过这一片“圣地”啊。











2015 暑期游戏补习班



SUMMER HOLIDAYS

文 UCG全体编辑 统筹 宇宙人 美编 心の永恒



黑道圣徒 冲出地狱

Saints Row: Gat out of Hell

PS4/PS3/XOne/X360 ①

黄金眼评分 20

游戏类型	动作冒险	厂商	Deep Silver
对应玩家年龄	17 岁以上	发售日	2015年1月20日
游戏人数	本地 1 人、在线 1~2 人		

③ ②

■暴力表现
■酣畅爽快

游戏概要 ⑥

《黑道圣徒 冲出地狱》选择了系列人气角色约翰尼·盖特和凯恩丝·肯辛顿作为主角，去除了系列标志性的角色自定义功能，却加入了体验良好的飞翔系统，玩家需要操纵这两位角色之一，进入地狱拯救被撒旦抓去当女婿的圣徒帮老大。游戏当中增添了数种地狱主题的支线游戏内容，也为主角增添了一部分带有奇幻要素的新能力，加上七宗罪主题武器，玩起来特别爽。[稀饭]

适应玩家人群 ④

●无节操低俗幽默的爱好者
●喜欢高自由度沙箱游戏的玩家

平均游戏时间 ⑤

●通关只需约五小时，如果玩家动作够快还可以缩短
●全成就 / 白金必须 20 小时起

辣手圣徒 纵横地狱



◀体验用翅膀在地狱自由飞翔的感觉是本作的最大特点之一。

体验不一样的恶搞地狱之旅 ⑦



▲造型恶搞的七宗罪武器无论是威力还是特效都令人印象深刻。

特别提示 ⑧

除了单人游玩，游戏当中也支持双人合作，玩家可以在盖特和凯恩丝中选择一位操纵，同伴则操纵另一外，鉴于游戏当中有两个角色分开的挑战和收集，两人游玩拿下成就 / 奖杯的效率更高。

①游戏的基本信息

包括本刊译名、原名、机种、游戏类型、发行厂商、对应玩家年龄、发售日、游戏人数以及本刊的黄金眼评分，其中对应玩家人数分成了本地、局域网、在线三部分。

②游戏标签

以最简单的标签描述游戏的主要特征，让大家能大致了解游戏的基本特色。

③游戏封面

方便玩家对照封面购买游戏，注意同一游戏不同地区版本的封面有可能不一样。

④适应玩家人群

说明该游戏是面向哪些玩家群体的需求而创作的，当然不属于该群体的玩家也可以尝试该作。

⑤平均游戏时间

游戏通关、隐藏要素挖掘、白金 / 全成就、深度研究等进行到不同程度所需的时间，方便大家参考并合理安排自己的时间。

⑥游戏概要

关于游戏基本情况的简单介绍。

⑦游戏截图

具有代表性的游戏截图，图注中包含了作品相关的有用信息，大家阅读时还请留意。

⑧特别提示

玩过该作的玩家为有意接触作品的玩家所提的建议、提醒或忠告。

B
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 60
波波罗古罗伊斯牧场物语 60

C
苍翼默示录 刻之幻影 扩展版 56

D
德军总部 旧血统 57
第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇 55

E
二度勇气 最终境界 56

H
海贼无双 3 54
黑道圣徒 冲出地狱 48

火焰之纹章 if 60

J
教团 1886 51
节奏天国 精选 + 59
进化 49

L
乐高 侏罗纪世界 60
龙珠 超宇宙 49

M
马里奥派对 10 52
泯灭之光 48
魔界战记 5 54

N
女神异闻录 4 午夜热舞 58

Q
七大罪 真实的冤罪 50

R
热情传说 48
热血进行曲 大运动会
全明星特别篇 52
热血时代剧 58
如龙 0 誓约之地 52

S
塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D 50
闪乱神乐 夏日对决
少女们的选择 54
生化危机 启示录 2 53
失落的英雄 2 49
噬神者 2 狂怒解放 50

数码宝贝物语 网络侦探 52
死或生 5 最终决战 51

T
天空机士罗迪亚 55
天使与龙的轮舞 tr. 58

W
巫师 3 狂猎 58

X
新次元游戏 海王星 V Ⅱ 56
星之光辉 59
血源诅咒 53

Y
遥远的时空中 6 53
异度之刃 X 57

影牢 另一位公主 54
勇者斗恶龙 英雄集结
暗龙与世界树之城 51
勇者斗恶龙 韵律剧场 55
油彩军团 59

Z
战国无双 4- Ⅱ 50
致命格斗 X 56
智龙迷城 超级玛莉奥兄弟版 57
最终幻想 零式 高清版 53



PS4上半年表现

随着国行 PS4 于三月正式发售，国内游戏界迎来了一个全新的纪元。上半年 PS4 的游戏阵容相当鼎盛，独占游戏《血源诅咒》与《教团 1886》都在其各自擅长的领域中给予了玩家独特的游戏体验。除了原创新作之外，"《如龙》系列" 最新作《如龙 0》也如期而至，素质颇高。当然这些游戏都是有着官方中文版的。可以这样说，上半年几乎所有国内玩家都可以在 PS4 平台找到一个合自己口味的游戏。



黑道圣徒 冲出地狱

Saints Row: Gat out of Hell

PS4/PS3/XOne/X360

游戏类型	动作冒险	厂商	Deep Silver
对应玩家年龄	17 岁以上	发售日	2015年1月20日
游戏人数	本地 1 人、在线 1~2 人		

黄金眼评分 20

■暴力表现
■酣畅爽快

游戏概要

《黑道圣徒 冲出地狱》选择了系列人气角色约翰尼・盖特和凯恩丝・肯辛顿作为主角，去除了系列标志性的角色自定义功能，却加入了体验良好的飞翔系统，玩家需要操纵这两位角色之一，进入地狱拯救被撒旦抓去当女婿的圣徒帮老大。游戏当中增添了数种地狱主题的支线游戏内容，也为主角增添了一部分带有奇幻要素的新能力，加上七宗罪主题武器，玩起来特别爽。[稀饭]

适应玩家人群

●无节操低俗幽默的爱好者
●喜欢高自由度沙箱游戏的玩家

平均游戏时间

●通关只需约五小时，如果玩家动作够快还可以缩短
●全成就 / 白金必须 20 小时起

辣手圣徒 纵横地狱



◀体验用翅膀在地狱自由飞翔的感觉是本作的最大特点之一。

体验不一样的恶搞地狱之旅



▲造型恶搞的七宗罪武器无论是威力还是特效都令人印象深刻。

特别提示

除了单人游玩，游戏当中也支持双人合作，玩家可以在盖特和凯恩丝中选择一位操纵，同伴则操纵另一外，鉴于游戏当中有两个角色分开的挑战和收集，两人游玩拿下成就 / 奖杯的效率更高。



热情传说

テイルズオブゼスティリア

PS3

游戏类型	角色扮演	厂商	BNEI
对应玩家年龄	12 岁以上	发售日	2015年1月22日
游戏人数	本地 1 人 (战斗时 1 ~ 4 人)		

黄金眼评分 26

■剧情派
■ fans 向

游戏概要

本作是"《传说》系列" 20 周年纪念作，以系统为卖点的该系列这次导入了双人合体的"神依"系统，通常攻击采用特技、奥义与天响术三者相生相克的规则，装备技能的收集与组合则是影响战局的最关键因素。除此之外还有着出色的音乐与场景设计，全要素收集建立在至少五个周目的基础上。本作在 10 月将登陆 PS4 平台，同时确定日后将会推出 PS4 版中文版。[秋沙雨]

适应玩家人群

● "《传说》系列" 粉丝
●喜欢探讨剧情的玩家
●喜欢王道与非王道剧情模式相结合的玩家

平均游戏时间

●一周目 40 小时左右
●白金奖杯需 80 ~ 100 小时左右
●全收集需 200 小时以上

使命和梦想同在 热情照耀世界



◀神依系统是发售前的宣传重点。

神依合体拯救世界



▲精致的人物建模是本作的进步之一。

特别提示

在 Hard 以上的难度遇到会用天响术的敌人时，最好提前存个档，如果在战斗中不小心在敌人咏唱时手滑使用奥义，哪怕对方只是一群杂兵，都能随时让你 Game Over。



消灭之光

Dying Light

PS4/XOne

游戏类型	动作冒险	厂商	WB Games
对应玩家年龄	17 岁以上	发售日	2015年1月27日
游戏人数	本地 1 人，在线 1 ~ 4 人		

黄金眼评分 24

■暴力表现
■恐怖惊悚

游戏概要

《消灭之光》和它的"同门师兄弟" "《死亡岛》系列" 类似，同样是一个题材为丧尸的主视角动作冒险游戏。以冷兵器为主的本作与《死亡岛》相比，增添了跑酷和时间流逝。前者在玩家熟练运用后，在尸群和高楼间穿梭成为了本作最大的乐趣之一。而后者则使得本作的游戏氛围更加紧张，只在夜晚才会登场的强敌和黑暗的视野给玩家的探索带来了危险，同时也意味着更加丰厚的回报。[三日月]

适应玩家人群

●喜欢丧尸题材，同时对跑酷感兴趣
●没有 3D 眩晕症
● "《死亡岛》系列" 粉丝

平均游戏时间

●故事模式通关约 20 小时
●白金 / 全成就时间约 35 小时

为了生存 奔跑吧!



◀呆在高处能大大减少遇敌的概率。

消灭的不单单只有光



▲夜晚的丧尸将会变得更加凶残。

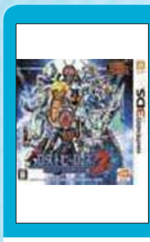
特别提示

本作的 BUG 数量不少，且大多都是影响奖杯 / 成就获得的恶性 BUG，对白金 / 全成就有要求的玩家请勤备份存档以防悲剧发生。



Xbox One上半年表现

虽然今年 E3 上，微软公布了非常吸引人的游戏阵容，但我们也必须指出，在这个上半年里，Xbox One 的整体表现是相对低迷的，除了《精灵与森林》这种极有口碑的小品佳作，缺乏一锤定音的独占的大作，让其表现有点失色。不过随着时间逐渐往下半年推移，Xbox One 的整体表现也在逐步改善，而且这台主机在国行上的游戏阵容也在不断扩张，加上多款大作蓄势待发，接下来的表现令人期待。



失落的英雄2
ロストヒーローズ2

3DS

游戏类型	策略角色扮演	厂商	BNEI
对应玩家年龄	12 岁以上	发售日	2015年2月5日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分：-

■fans 向
■策略战术
■经典再续

游戏概要

本作中依旧汇聚了奥特曼、假面骑士、高达等系列作品的众多人气角色，如果这些是你的童年的话，看一眼就绝对让人热血沸腾。不过游戏的招式动画到了第二部还是有些让人不能接受，不过热血的东西就只管让那些不明白的人笑就好了。本作的剧情依旧出色，角色的设计也魄力十足，耐玩度也是满分级别。[胖小笛儿（实习编辑）]

适应玩家人群

●奥特曼、假面骑士、高达等系列作品粉丝
●追求游戏时间性价比的玩家
●不排斥走迷宫踩地雷的策略游戏爱好者

平均游戏时间

●一周目通关 40 小时以上
●全角色满级需要爱

英雄们再次拯救失落的世界



◀本作新加入的 HERO RUSH 系统

机器人，假面超人和奥特曼的变身大会



▲必杀技如果不动起来的话，还是挺有魄力的

特别提示

因为本作采用了迷宫踩地雷的遇敌手段，所以在战斗中所能选择的变化会有不小的局限。配置出最为平衡的队伍，才能做到以不变应万变的从容，另外奥特曼、假面超人和高达的阵型特性也要熟记。



龙珠 超宇宙
ドラゴンボールゼノバース

PS4/PS3/XOne/X360

游戏类型	动作	厂商	BNEI
对应玩家年龄	12 岁以上	发售日	2015年2月5日
游戏人数	本地 1～2 人，在线 1～6 人		

黄金眼评分：21

■多人联机
■酣畅爽快
■fans 向

游戏概要

作为第一款登陆次世代平台的"《龙珠》系列"作品，本作在画面表现方面相比系列之前更进一步，原创的剧情内容贯穿了原作诸多的经典情节，强大的自定义要素不仅局限于自创角色的外观，包括战斗方式和必杀技等内容也可以随意搭配，保证让玩家打造出自己专属的 Z 战士。多人在线模式既可与玩家合作也可以进行最大 6 人的大混战，多样的任务设定更增加了游戏的耐玩度。[梦叶]

适应玩家人群

●原作系列的忠实粉丝
●热衷于多人共斗类的玩家

平均游戏时间

●主线剧情通关大约 10 小时
●收集中的刷刷刷要素比较看脸
●线上模式的游戏时间视玩家的爱而定

Z 战士们超越宇宙的终极对决



◀热血的原作再现

属于玩家自己的龙珠世界



▲强大的自定义要素。

特别提示

建议玩家初始选择赛亚人种族，变身后的强大性能更方便刷任务，被同伴救活或者体力值低下时攻击力更会大幅提升。



进化
Evolve

PS4/XOne

游戏类型	主视角射击	厂商	2K
对应玩家年龄	17 岁以上	发售日	2015年2月10日
游戏人数	本地 1 人、在线 1~4 人		

黄金眼评分：26

■多人联机
■酣畅爽快

游戏概要

《进化》讲述了名叫"驯星者"的雇佣猎人群体前往名叫破碎星的蛮荒殖民地，与一批神秘而危险的外星生物对抗战斗的经历。游戏当中玩家可以选择扮演四人一组的猎人，也可以选择扮演孤身作战的怪物，前者人多力量大，后者能够通过吞噬本土生物进化，猎人和猎物之间的关系会随着怪物逐渐强大而发生变化。游戏目前已经确定会持续更新新的怪物和猎人，值得期待。[稀饭]

适应玩家人群

●喜欢"《求生之路》系列"四人合作体验的玩家
●一直渴望在游戏中扮演大型怪物和 BOSS 的玩家

平均游戏时间

●本作是纯粹的对战游戏，没有战役，完成教程约需 1 个小时
●全成就 / 白金 100 小时起

四人一怪 异星死斗



◀四位玩家联手对抗一只玩家扮演的怪物的确是个新奇的体验。

重新定义4V1不对称竞技的异色对战作品



▲游戏当中怪物无论是操作手感还是外观设计都非常有特色，的确让人有化身 BOSS 的快感。

特别提示

本作虽然是纯粹的联机游戏，不过也支持单人本地游玩，此时游戏当中的猎人同伴和怪物都会由 AI 控制，玩家也可以选择扮演怪物对抗四个 AI 猎人，磨练自己的战斗技巧，以便日后在网战当中大展身手。



七大罪 真实的冤罪

Nanatsu no Taizai: The Seven Deadly Sins – Unjust Sin

3DS

游戏类型	动作冒险	厂商	BNEI
对应玩家年龄	12岁以上	发售日	2015年02月11日
游戏人数	本地1人		

黄金眼评分 -

■ fans向

游戏概要

根据动漫原作改编的本作，在角色还原上算有不错表现。不过在3DS平台上，制作组选择将游戏弄成了一款横向卷轴式的动作游戏，这本身就浪费了3DS的技能特性。虽然游戏为七名角色做出了不同的操作手感和迥异的动作招式，但在实际游戏中也只是换了一种让人觉得怪异的感觉。不过游戏中各个角色都有不少同人服装，其中不乏有趣的装扮。[胖小笛儿 实习编辑]

适应玩家人群

- 《七大罪》漫画原作粉丝
- 角色换装爱好者

平均游戏时间

- 通关时间长于动画时长需10小时左右
- 操作水平基本无法提升通关速度

颠覆王国的七大罪恶 以及凶恶的“暴徒”



◀穿了这身衣服为什么还是不能使用替身。

所谓七大罪真的不是指七个奇怪的建模



▲放大招的时候一定要做好适当的表情。

特别提示

活用道具非常重要，虽然大部分动作游戏玩家都不喜欢用道具。另外受限于掌机平台，本作的打击感无法得到很好的回馈，连击时需要多注意敌人是否出现硬直，当然即使被反击也不会被秒杀就是了。



战国无双4-Ⅱ

战国无双4-Ⅱ

PS4/PS3/PSV

游戏类型	动作	厂商	Koei Tecmo
对应玩家年龄	12岁以上	发售日	2015年2月11日
游戏人数	本地1~2人		

黄金眼评分 24

■酣畅爽快
■剧情派

游戏概要

作为《战国无双4》的资料片，《战国无双4-Ⅱ》对前作的系统加以改进，并以武将个人为主题的细腻故事为卖点。和系列以往的资料片一样，本作在4代的基础上加入了新的角色和新的关卡，除了“无双演武”模式之外，还加入了具备一定挑战性的“无限城”模式。游戏整体耐玩度十足，还有着丰富的服装和关卡DLC，没有玩过前作的玩家建议一试。[乙大]

适应玩家人群

- 对日本战国题材兴趣浓厚
- 没有接触《战国无双4》
- “无双”类游戏爱好者

平均游戏时间

- 主模式通关约20小时
- 全要素达成需将以上时间乘以5

不以“猛将”为名的“猛将传”



◀武将在发动“无双极意”时的特写极具魄力。

战国乱世之中 人人皆为英雄



▲本作中，武将之间的情感故事被刻画得更为细腻。

特别提示

本作取消了前作中获得秘藏武器的简便方法，这使得本作的整体游戏时间和白金难度变相得到增加，不过这也是游戏的一大乐趣，达成各种限制条件后获得强力武器时的成就感不言而喻。



塞尔达传说 梅祖拉的假面3D

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 3D

3DS

游戏类型	动作角色扮演	厂商	Nintendo
对应玩家年龄	12岁以上	发售日	2015年2月14日
游戏人数	本地1人		

黄金眼评分 25

■动脑解谜
■恐怖惊悚

游戏概要

本作为N64平台《塞尔达传说 梅祖拉的假面》的重制版，在改善贴图建模和部分场景设计的基础上，针对各种不便之处增加了新的系统，比如记录NPC的行动以便完成支线任务的手帐和BOSS战中的提示。本作的氛围异常黑暗，玩家将在3天内即游戏的72小时里循环，利用面具的力量变身，依靠各种能力解开谜题，避免月球的陨落，拯救世界。[初心者]

适应玩家人群

- 喜爱神秘黑暗题材
- 玩过《时之笛》的粉丝
- 想要重温《梅祖拉的假面》的玩家

平均游戏时间

- 无攻略通关约40小时
- 熟悉后通关约20小时

史上最诡异的塞尔达传说



◀吹奏时之歌让时光倒流。

活用面具与时之歌的力量吧



▲战斗中增加了更明显的打法提示。

特别提示

本作除了新增团员手帐解决了原版任务线索的问题之外，还加入了钓鱼的功能，而且也支持体感瞄准和New 3DS机型的C摇杆，可以用来调整视角。



噬神者2 狂怒解放

ゴッドイーター2 レイジバースト

PS4/PSV

游戏类型	动作	厂商	BNEI
对应玩家年龄	15岁以上	发售日	2015年2月19日
游戏人数	本地1人、局域网1~4人、在线1~4人		

黄金眼评分 24

■酣畅爽快
■ fans向
■多人联机

游戏概要

本作是《噬神者2》的资料篇，游戏平台彻底舍弃了PSP并首次登陆PS4。本作完整收录了原版以及随后推出的DLC所有内容，并在这个基础上追加了与原版相同的主线流程。通关后依然有大量高难度任务充实游戏内容。另外还加入了新武器变异镰，以及新系统“血之狂怒”，令游戏的爽快度飞跃提升。系统方面也进行了非常大的改良。[宇宙人]

适应玩家人群

- 联机狩猎游戏爱好者
- 追求刺激爽快体验的玩家

平均游戏时间

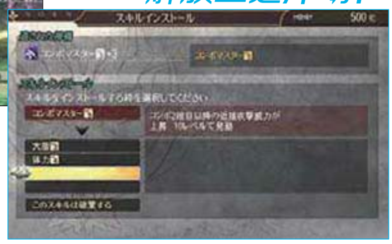
- 新增流程约20小时
- 继承存档白金时间约40小时
- 联机、DLC等要素游戏时间有较大浮动

更逆天的力量，更刺激的挑战！



◀“狂怒解放”系统会根据发动难度决定效果的强度。

解放血之冲动！



▲废弃神机系统加入让玩家可以更自由地调整武器的技能。

特别提示

本作的中文版可以继承前作日文版的存档，但是需要先将存档转移到PSV的试玩版或者正式版，如果前作是日服玩家，则需要先将存档转移到PSV的中文版，然后才能转移到PS4版。



死或生5 最终决战

DEAD OR ALIVE 5 Last Round

PS4/Xbox One

游戏类型	格斗	厂商	Koei Tecmo
对应玩家年龄	17 岁以上	发售日	2015年2月19日
游戏人数	本地 1～2 人，在线 2 人		

黄金眼评分 -

■视觉系
■竞技对战

最性感 最美丽



◀新角色ほのか无论是名字还是造型都让人想起《LL》的穗乃果。

还在不断出DLC的最终版



▲除了版权角色外，还有若木民喜这样的漫画家设计的 DLC 服装。

游戏概要

本作是原 PS3/X360 游戏《死或生 5 终极版》的次时代移植版，游戏除了画面整体加强之外，还追加了街机版新增的数名新角色，让阵容中的妹子类型更加丰富（笑）。游戏在系统方面进行了微调，让对战性更加出色。游戏同捆了《死或生 5 终极版》的部分付费 DLC，然而又追加了海量的新 DLC，其中包括大量与其他厂商联动的角色服装，例如《闪乱神乐》《影牢》《轨迹》，真是让人又爱又恨。[纱迦]

适应玩家人群

●轻度格斗游戏爱好者
●喜欢 3D 游戏美少女的玩家
●成就饭 / 奖杯迷

平均游戏时间

●全成就 / 白金用时约 15 小时
●练习、对战用时无止境

特别提示

本作追加的 DLC 服装目前已经达到了相当惊人的数量，要想全部吃下的话，费用远高于游戏本体价格。如果你还是决定毅然跳坑的话，强烈推荐购入季卡。



教团1886

The Order：1886

PS4

游戏类型	动作射击	厂商	SCE
对应玩家年龄	17 岁以上	发售日	2015年2月20日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 22

■视觉系
■酣畅爽快

19 世纪的英国除魔录



◀出色的场景细节使得本作的场景变得美不胜收。

游戏与电影的结合体



▲各式各样的“黑科技”装备是本作的亮点之一。

游戏概要

《教团 1886》把 19 世纪维多利亚时期的蒸汽朋克和猎魔题材结合在一起，通过精美的画面和电影化的叙事手段给玩家呈现了一个精彩却意犹未尽的故事。本作的画面绝对称得上是本时代主机的翘楚，玩家在英国的大街小巷里使用着各种“黑科技”和各路敌人及妖魔鬼怪进行战斗。“黑水”以及“漆黑之视”的设定除了给本作的战斗部分带来更多变化之外，还给剧情埋了一个不大不小的伏笔。[三日月]

适应玩家人群

●对游戏画面素质有追求的玩家
●喜爱蒸汽朋克设定的玩家

平均游戏时间

●最高难度约 7 小时通关
●白金时间 6–8 小时

特别提示

本作的白金难度相当低，而且没有多人部分，乍眼看下去游戏可以探究的部分过少。但数量众多的语音、文字资料以及场景的细节描写，都能看出本作背景设定是多么的引人入胜以及制作组的用心良苦。



勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城

ドラゴンクエストヒーローズ 暗龙と世界树の城

PS3/PS4

游戏类型	动作	厂商	Square Enix
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2015年2月26日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 26

■视觉系
■酣畅爽快
■ fans 向

可能是近年来最好的版权无双!



◀除了 4 名原创角色外，多名系列经典人物也可以使用。

“《勇者斗恶龙》系列”史上首次中文化



▲历代经典元素在游戏中均有体现，显得十分有诚意。

游戏概要

本作是由《无双》制作团队 ω-FORCE 为玩家带来的新型《DQ》游戏。它巧妙地将《无双》和《DQ》结合起来，初玩时感觉和普通《无双》区别不大，深入之后就会体验到“《DQ》系列”的诸多传统，是一款让《DQ》玩家无限怀念、《无双》玩家感到新鲜的成功作品。游戏随后还以免费更新的方式追加了众多内容，为游戏赢得了良好的口碑。本作随后还推出了中文版，开了“《DQ》系列”之先河。[纱迦]

适应玩家人群

●《无双》或《DQ》系列的支持者
●动作角色扮演游戏的爱好者

平均游戏时间

●一周目完整体验通关约 40 小时
●白金用时约 60 小时

特别提示

本作的画面尤其令人称道，特别是 PS4 版。游戏很好地还原了鸟山明的人设和丰富多彩的怪物设定，辅以高清输出表现出来。对于许久没有在电视游戏机上玩到《DQ》的玩家来说真是感动无比。



Wii U上半年表现

Wii U 在 2015 年上半年的游戏新作依然屈指可数，但单凭一款更新计划持续到年底的《油彩军团》就掀起了一场色彩浪潮。任天堂在其身上投入的宣传可谓不遗余力。在日本上半年，Wii U 主机销量也因而被带动至约 20 万台。其余重头作品还有《异度之刃 X》和《马里奥派对 10》。下半年已经发售的游戏有《毛线耀西》，之后值得期待的作品则是《超级马里奥制造》和《星际火狐 零》。不过最为神秘的自然还是《塞尔达传说》的新作。



热血行进曲 大运动会 全明星特别篇

ダウンタウン热血行进曲～それゆけ大运动会～オ－ルスタ－スペシャル

PS3

游戏类型	动作	厂商	Arc System Works
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2015年3月5日
游戏人数	本地 1~4 人、在线 1~4 人		

黄金眼评分 22

■多人联机
■经典再续
■ fans 向

游戏概要

本作是 FC 时代的经典游戏《热血行进曲》的高清重制版，角色保留了原版经典的点阵图风格，但是背景全部以本世代的标准进行 3D 重制，给人焕然一新的感觉。游戏玩法保留了以前经典的 4 项赛事，但是加入了大量参赛队伍和角色，而且每个角色都有独特的能力，使得玩家在选择队伍和互相对抗的时候，有更多的选择和玩法。[宇宙人]

适应玩家人群

●喜欢“热血”并想怀旧的玩家
●喜欢互相对抗的玩家

平均游戏时间

●单次游戏约半小时
●视兴趣和心情可不断重复

暴力、逗趣的热血校园运动会强势回归!



◀经典的角色，还有丰富的特殊技能，就算游戏模式比较少，也能玩出很多花样。

特别提示

除了对战之外，游戏本身也有很丰富的单机内容，加上很多新角色都是从这些模式中解锁的，就算找不到对手，本作的内容也不会让人感到沉闷。

回味经典，回味感动



▲堂堂正正比赛？不如先打个你死我活吧。



数码宝贝物语 网络侦探

デジモンスト－リ－　サイバ－スルウ－ス

PSV

游戏类型	角色扮演	厂商	BNEI
对应玩家年龄	12 岁以上	发售日	2015年3月12日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 26

■剧情派
■ fans 向

游戏概要

“《数码宝贝物语》系列”在 PSV 平台上推出的第一款作品，游戏在世界观设定和剧情走向上都给人以更成熟的感觉。在电子世界中因某个事件而失去肉体的玩家，以网络侦探的身分展开了一系列的调查，从而也牵扯出隐藏于黑客团体与皇家骑士团背后的秘密。另外，本作不仅收录了 300 种以上的数码宝贝，丰富的进化分支和技能继承系统也让游戏的培养要素更具乐趣和可研究性。[哪尼]

适应玩家人群

●喜欢收集和养成元素的玩家
●“《数码宝贝》系列”的粉丝

平均游戏时间

●一周目通关约为 40 个小时
●白金时间为 80 个小时左右

虚拟与现实交汇之际，我们的故事便迎来了进化



◀帅气的皇家骑士们纷纷登场，究竟它们是敌是友？

特别提示

在游戏的中前期，玩家可以在数码农场中依靠 SL 大法得到经验值翻倍的道具“军事 USB”，配合三只黄金鼻涕兽便可以达到快速提升等级和才能的目的。

失去肉体的少年少女，化身为网络侦探



▲本作中的全新敌人——能够吞噬一切数据的“侵食者”。



如龙0 誓约之地

龙が如く 0 誓いの场所

PS4/PS3

游戏类型	动作冒险	厂商	SEGA
对应玩家年龄	17 岁以上	发售日	2015年3月12日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 28

■剧情派
■硬派核心
■暴力表现

游戏概要

“《如龙》系列”回归原点的作品，以桐生一马和系列高人气角色真岛吾朗为主角，本作的时间线定在初代的 17 年前，讲述两位主角被卷入东城会内部不同势力争夺神室町地皮的故事。两位主角有 4 种截然不同的战斗风格可以随意切换。除了长达 17 章的主线剧情之外，还有 100 个支线任务和经营相关剧情供玩家游玩，内容极为丰富。[宇宙人]

适应玩家人群

●玩游戏同时喜欢品味剧情的玩家
●喜欢探索和发掘新要素的玩家

平均游戏时间

●观看剧情一周目通关约 20 小时
●完成全支线以及经营约 100 小时
●白金时间 150 小时以上

回归原点，讲述龙的诞生传说!



◀三种战斗风格各有长处和特色，根据场合和喜好自由切换风格会有变化多端的体验。

特别提示

本作的白金要求至少通关两遍，第一遍认真打一遍主线剧情即可，剩下的支线任务和经营剧情建议到第二周目最高难度下完成。这样就有足够的金钱强化角色了。

泡沫经济时代的最后狂欢!



▲海量的小游戏让人怎么玩都不会腻。



马里奥派对10

マリオパ－ティ 10

Wii U

游戏类型	益智	厂商	Nintendo
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2015年3月12日
游戏人数	本地 1 ~ 5 人		

黄金眼评分 25

■多人联机
■家庭悠闲

游戏概要

任天堂的看家派对游戏最新作《马里奥派对 10》，依靠 Wii U 的性能展现了高清的精美画面。这一代的派对重头戏是加入了一系列以大反派库巴为主题的 BOSS 小游戏“库巴派对”。参加聚会的玩家要选出一人扮演库巴，尽可能地陷害其余四位玩家。而普通的游戏玩法依然是四位玩家一起投骰子走棋盘，在小游戏中收集到更多星星的玩家即可胜出。[初心者]

适应玩家人群

●常常聚会的亲朋好友
●想要扮演 BOSS 的玩家
●收集 amiibo 的玩家

平均游戏时间

●每局时间视规则而定
●聚会越多游戏时间越长

家庭聚会和好友派对的首选游戏



◀操作库巴体验一下邪恶的力量。

特别提示

本作有 amiibo 同捆版。使用 amiibo 周边能够让对应的角色分别走格子，游玩大富翁式的棋盘游戏。在这种模式下甚至还有吃了蘑菇变大之后撞飞其他玩家的搞笑演出。

互相陷害也能增进感情



▲用 amiibo 解锁传统的棋盘游戏。



遥远的时空中6

遥かなる時空の中で 6

PSP/PSV

游戏类型	文字冒险	厂商	Koei Tecmo
对应玩家年龄	15 岁以上	发售日	2015年3月12日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 24

■fans 向
■经典再续
■策略战术

游戏概要

本作是“《在遥远的时空中》系列”的第六部正统作，也是该系列的十五周年纪念作。本作的系统较之前五作有不少的变动，行动系统回归到初代的时间限制型，而战斗从一般的传统 RPG 变成了类似于 SLG 风格的走格子类型。剧情方面本作的主角换成了黑龙神子，不过“神子与八叶”的主旋律依然没变，黑龙神子与白龙神子之间的羁绊也是一大看点。[秋沙雨]

适应玩家群

●喜欢“《在遥远的时空中》系列”的玩家
●对可以进行战斗的乙女游戏感兴趣的玩家

平均游戏时间

●单角色线通关约需 5 个小时
●全角色攻略约需 45 个小时
●白金约需 50 小时以上

穿越时空的黑龙神子物语



◀类似于 SLG 风格的战斗系统很讲究策略性。

特别提示

本作回归到了一代与二代的时间限制式行动方式，每天的行动就得仔细计算才行，是去触发攻略事件还是去练级全靠玩家自己的选择。

恋爱与战斗两手都要抓



▲精美的 CG 是 PSV 版的一大卖点。



最终幻想 零式 高清版

ファイナルファンタジー零式 HD

PS4/XOne

游戏类型	动作角色扮演	厂商	Square Enix
对应玩家年龄	15 岁以上	发售日	2015年3月17日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 -

■策略战术
■剧情派
■酣畅爽快

游戏概要

在 PSP 版发售过了四年之后，Square Enix 将这部作品搬到了本世代的家用机平台。本作的角色建模重新进行了一次高清化，而剧情没有进行任何删减，保持原汁原味的风格。取消了联机模式之后高难度的任务就变得更加棘手，不过下水道和朱雀之暗等原作留下的刷钱刷 SPP 之地依然健在。如同战记般的剧情与震撼人心的音乐至今都令人印象深刻。[秋沙雨]

适应玩家群

●未曾接触过本作 PSP 版的玩家
●喜欢操作不同类型角色的玩家
●喜欢大量收集要素的玩家

平均游戏时间

●一周目通关需 30 小时
●白金需 30 小时左右
●全要素收集需 200 小时以上

围绕着“阿基特”所展开的最终之战



◀高清化之后的人物建模更为精细。

特别提示

本作追加的 DLC 服装目前已经达到了相当惊人的数量，要想全部吃下的话，费用远高于游戏本体价格。如果你还是决定毅然跳坑的话，强烈推荐购入季卡。

新生的《零式》全新的面貌



▲操作性强且种类丰富的战斗时本作的最大卖点。



生化危机 启示录2

Resident Evil: Revelations 2

PS4/PS3/XOne/X360

游戏类型	动作射击	厂商	Capcom
对应玩家年龄	17 岁以上	发售日	2015年3月18日
游戏人数	本地 1~2 人、在线 2 人		

黄金眼评分 24

■fans 向
■经典再续
■策略战术

游戏概要

在吉尔和克里斯已经在前作中经历过一段大冒险后，《生化危机 启示录 2》的主角换成了大家熟悉的克莱儿和巴里，前者和巴里的女儿莫伊拉被绑架到充满了丧尸的神秘岛屿当中，不得不挣扎求生，而巴里则为了拯救女儿前往岛屿，遇到了神秘的少女娜塔莉亚，两组人一前一后深入岛屿，逐渐发掘了这里的秘密。游戏除了战役，还有突袭模式等额外游戏内容。[稀饭]

适应玩家群

●“《生化危机》系列”的忠实粉丝
●喜欢美剧式故事表现方式的玩家

平均游戏时间

●完成主线剧情约 10 小时
●全成就 / 白金 30 小时起

神秘孤岛 生化惊魂



◀游戏前期玩家的弹药资源有限，恐怖感把握得相当到位。

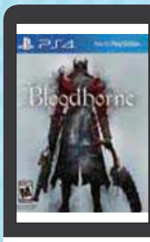
特别提示

游戏通关之后才是真正游戏的开始，因为本作还有小刀模式和隐形模式等乐趣十足的新玩法，同时也有 3 小时内通关的成就 / 奖杯供玩家挑战，加上突袭模式的重复游戏乐趣很高，玩起来让人感觉非常值。

新风格生化外传作品的全新进化



▲一位负责战斗的角色配一位非战斗型角色的组合非常有想法。



血源诅咒

Bloodborne

PS4

游戏类型	动作角色扮演	厂商	SCE
对应玩家年龄	17 岁以上	发售日	2015年3月24日
游戏人数	本地 1 人、在线 1~5 人		

黄金眼评分 29

■硬派核心
■恐怖惊悚

游戏概要

《血源诅咒》是一个难度与乐趣成正比的游戏，快速的战斗节奏和崭新的回血机制鼓励着玩家主动攻击，这也直接使得游戏的难度变高。然而出色的关卡和难度设计能让玩家在不断受挫的过程中依然能屡败屡战，最终依靠经验和勇气战胜强敌的快感是本作让人沉迷的主要原因。本作的剧本虽然略显生涩难懂，但出色的场景设计依然能让玩家很好的代入到这个疯狂的亚南中去。[三日月]

适应玩家群

●“《魂》系列”忠实粉丝
●心理素质过关，能屡败屡战的玩家
●对克苏鲁神话设定感兴趣的玩家

平均游戏时间

●全结局通关约 50 小时
●白金需时约 70 小时

浴血奋战 打破诅咒



◀“变形武器”的加入让战斗变得更加华丽。

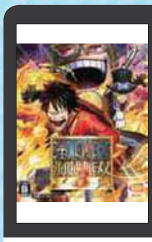
特别提示

本作的白金难度不高，考验的与其是玩家的操作水平不如说是心理素质。而玩家在游戏过程中也只需保持心态平然后继续挑战即可，毕竟，死亡才是本作的乐趣之一。

赞美月亮!



▲各式各样的强敌会给玩家带来巨大的麻烦。



海贼无双3

ワンピース海贼无双 3

PS4/PS3/PSV

游戏类型	动作	厂商	BNEI
对应玩家年龄	12 岁以上	发售日	2015年3月26日
游戏人数	本地 1～2 人，在线 2 人		

黄金眼评分 23

■酣畅爽快
■ fans 向

游戏概要

作为系列的第 3 作,《海贼无双 3》在保留系列特色系统的基础上进行了大幅改良,过去繁琐的技能搭配以及硬币系统都得到了简化,使游戏更加酣畅淋漓。新增的羁绊系统是游戏的核心,搭配不同角色使用组合技是游戏的一大乐趣。本作的故事模式收录了直到德雷斯罗萨篇的所有名场面,粉丝在游玩过程中往往会因这些经典场面而感动。[伽蓝]

适应玩家人群

- 《海贼王》粉丝
- 喜欢“《无双》系列”的玩家
- 想要消磨时间的休闲玩家

平均游戏时间

- 故事模式通关约 10 小时
- 白金完美时间约 80~100 小时

海贼无双，三度冲击



◀角色的必杀技设计十分精良，演出效果绝佳。

特别提示

故事模式中每个关卡都有相应的宝藏事件以及拼图收集可供完成,这些条件很多都是来自于原作的一些故事细节彩蛋,如果你对《海贼王》熟悉的话,在这些彩蛋中可以找到不少的乐趣,推荐完成。

系列集大成之作



▲重温经典名场面时粉丝往往会感动落泪。



闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择

闪乱カグラ ESTIVAL VERSUS －少女达の选择－

PS4/PSV

游戏类型	动作	厂商	Marvelous
对应玩家年龄	17 岁以上	发售日	2015年3月26日
游戏人数	本地 1 人、在线 1-10 人（PS4 版）、在线 1-4 人（PSV 版）		

黄金眼评分 24

■酣畅爽快
■二次元萌
■多人联机

游戏概要

绅士福利元素满载的“《闪乱神乐》系列”最新作,本作首次登陆次世代 PS4 平台,并且支持 10 人联网大混战模式。游戏角色在 PSV 版《少女们的证明》的基础上再追加了 5 人,角色总数多达 25 个,并且后续还通过 DLC 追加《一骑当千》等其他动画作品的联动角色,每个角色都特点鲜明毫不雷同,战斗的爽快度也保留了一贯的高水准。[宇宙人]

适应玩家人群

- 人设至上，而且喜欢绅士元素的玩家
- 喜欢进行乱斗对战的玩家

平均游戏时间

- 主线通关时间约 10 小时
- 白金时间约 20 小时

围绕“神乐千年祭”让人热血沸腾激烈对决



◀破防、倒地反击等动作的加入让战斗有更多的变数。

特别提示

本作的战斗系统相较于之前的 PSV 版有很多地方调整，使得对战的时候角色性能有较大变化，平衡性也比以前要好一些。

清凉养眼的夏日消暑佳作！



▲破衣系统追加了比以往更没下限的新要素。



影牢 另一位公主

影牢 ～もう一人のプリンセス～

PS4/PS3/PSV

游戏类型	动作	厂商	Koei Tecmo
对应玩家年龄	17 岁以上	发售日	2015年3月26日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 22

■硬派核心
■ fans 向
■暴力表现

游戏概要

本作是去年发售的《影牢 暗域公主》的资料片,游戏秉承了一贯的操作几乎没有战斗能力的女主角,通过布置各种各样的陷阱虐杀敌人的特色,并将之进一步发扬开来。游戏完整收录了前作的内容,并以新女主恶梦公主追加了 100 个任务模式,陷阱数量大幅增加到接近 200 个,系列历代女主角回归定然会让老粉丝们感动。[宇宙人]

适应玩家人群

- 喜欢通过虐杀敌人获得快感的玩家
- 爱动脑，有创意的玩家
- 有耐心，不怕挫折的玩家

平均游戏时间

- 全挑战任务完成时间约 30 小时
- 白金时间 50 小时以上

用华丽而残酷的连锁陷阱虐杀敌人吧！



◀相比起以往的角色，恶梦公主能用华丽的腿技攻击敌人。

特别提示

任务模式里面，玩家持有的陷阱都几乎都是要达成每一关的特殊条件才能获得，部分条件又会用到其他指定陷阱，如此环环相扣，因此很多关卡都要玩家重复去挑战。

高难度的各种挑战等着你



▲腿技虽伤害很低，但是能让陷阱连锁的玩法更多变。



魔界战记5

魔界战记ディスガイア 5

PS4

游戏类型	策略角色扮演	厂商	日本一
对应玩家年龄	12 岁以上	发售日	2015年3月26日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 24

■ fans 向
■策略战术

游戏概要

作为系列的第 5 款正统作品,《魔界战记 5》依然将游戏的重点放在角色养成之上。在浓缩了历代系统之精华后,本作加入的新系统再次加快了攻关节奏,诸多人性化的设计和细节上的强化是系列前所未见的,不过角色育成之路依然艰辛漫长。故事编排虽然如同往常,以轻松搞笑的风格为主,但是主线剧情正统严肃了许多,满足了许多剧情向玩家的需要。[乙太]

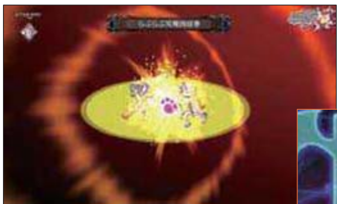
适应玩家人群

- 时间充裕
- 热衷角色培养与深度研究游戏
- 搞笑捏他类剧情爱好者

平均游戏时间

- 完成游戏的主线流程需 25 小时
- 达成白金需 100 小时
- 追求角色养成极限，游戏时间可无限延长

“最凶”SRPG 再临！



◀《G 高达》中的经典招式在本作中得以“重现”。

特别提示

充满搞笑与捏他元素的本作适合轻松游玩，但玩家一旦踏上了追求最强角色与最强装备之路，往往会深陷其中无法自拔，不知不觉地在游戏中投入大量的时间与精力，入坑前需要谨慎考虑。

无处不见的捏他



▲五色战队是系列中最常见的捏他对象之一。



勇者斗恶龙 韵律剧场

シアトリズムドラゴンクエスト

3DS

黄金眼评分 25

游戏类型	音乐	厂商	Square Enix
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2015年3月26日
游戏人数	本地1人		

■音乐主义
■fans 向

游戏概要

继《最终幻想 韵律剧场》之后，Square Enix 将旗下的另一大品牌《勇者斗恶龙》也改编为音乐游戏。本作依然结合了节奏类玩法与传统的RPG升级要素，玩家可以将历代作品中的经典角色自由组队，一边享受熟悉的配乐，一边打着节拍挑战强敌，“《勇者斗恶龙》系列”的特色转职系统等也得到了保留。游戏本体共收录了60首曲目，并有后续DLC追加，相信能够满足《DQ》粉丝们的胃口。[哪尼]

适应玩家人群

- 玩过并喜欢《最终幻想 韵律剧场》的玩家
- “《勇者斗恶龙》系列”的粉丝
- 喜欢《勇者斗恶龙》音乐的玩家

平均游戏时间

- 通关约为15个小时。
- 不断挑战以达成全曲目最高评价
- 不断挑战以达成全角色最高等级

熟悉的角色与经典的配乐，交织成勇者们的全新冒险



◀勇者们齐心协力，高举手中之剑演奏最美妙的旋律。

剑气化为音符，以旋律的力量去“感化”敌人



▲跟随历代勇者，朝着未知的大陆前进。

特别提示

相比《最终幻想 韵律剧场》，游戏BMS模式中的音符移动由原本的横向变为纵向，老玩家可能需要重新适应，不过也更符合传统音乐游戏的谱面表现形式。



3DS上半年表现

重制版和加强版游戏颇有越演越烈的趋势，上半年就有《塞尔达传说 梅祖拉的假面 3D》和《异度之刃》等，下半年则是《勇者斗恶龙Ⅷ》移植版。上半年平均每月都有1款较为重量级的新作发售。像是《火焰之纹章 if》就凭借系列首次多版本策略创下了新的销售纪录。而暑期已经发售的《大逆转裁判》、《妖怪手表破坏者》、《动物之森 欢乐家装设计师》等作品也都素质颇高。秋季起还有《口袋妖怪超不可思议迷宫》等作品，可谓目不暇接。



天空机士罗迪亚

ロデア・ザ・スカイソルジャー

Wii U/3DS

黄金眼评分 16

游戏类型	动作	厂商	角川Games
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2015年4月2日
游戏人数	本地1人		

■酣畅爽快

游戏概要

玩家需要操作罗迪亚使用飞行的能力，穿过浮在天空中的岛屿，到达关卡的最尽头，在广阔的天空中的全方位360度探索成为了游戏的主题。关卡途中会有隐藏于各个角落的硬币可以收集，收集足够的硬币后能开启额外的游戏选项，比如更换游戏角色、改变关卡BGM等等，更有隐藏敌人供玩家挑战。除此之外，在关卡中得到的金钱还能用于升级罗迪亚的能力，让冒险更加轻松。[昴星团]

适应玩家人群

- 喜欢第三人称视角动作类游戏的玩家
- 喜欢在广阔区域内自由探索

平均游戏时间

- 故事模式通关约4小时
- 全收集可能需要多周目

全方位探索 翱翔于天际



◀以旋转身体的方式迅速接近并击破敌人。

爽快的空中战斗



▲与巨大的BOSS在空中激战！

特别提示

在关卡中游玩时要特别注意各个平台的角落，说不定那里就藏着一枚硬币。有时候看到路边有一些断断续续的平台延伸至远处的孤岛时，说不定孤岛上就会有隐藏敌人，可不要错过了。



第3次超级机器人大战Z 天狱篇

第3次スーパーロボット大战Z 天獄篇

PS3/PSV

黄金眼评分 24

游戏类型	策略角色扮演	厂商	BNEI
对应玩家年龄	12岁以上	发售日	2015年4月2日
游戏人数	本地1人		

■fans 向
■策略战术
■剧情派

游戏概要

《第3次超级机器人大战Z天狱篇》为整个“《Z》系列”的故事画上了句号，本作的参战作品数量和质量都堪称系列之最，迎合了新老玩家的胃口。画面与系统基本与前篇《时狱篇》无二致，不过对已经使用过的动画素材进行了重复加工，也在系统中加入了一定的新元素。虽为粉丝向作品，但游戏保持了前篇的低难度，新玩家也能够轻松上手。[乙太]

适应玩家人群

- 热衷日本机器人动画
- 想要尝试爽快型SRPG
- “《机战》系列”老玩家

平均游戏时间

- 完成单一分支需50小时
- 全剧本加白金需80小时

“Z”之钢铁军团最终战役！



◀初次登场的烈焰魔剑可以说是许多玩家的怨念。

燃度爆表的战斗场面



▲“《Z》系列”历代主角的同台共演令人感动。

特别提示

作为一款完结作，本作在剧情上的节奏把控度令人满意，也终于解开了前几作中遗留下的谜团，如果你一直关注“《Z》系列”，但是错过了其中几部作品，本作还是必须尝试的。



致命格斗X
Mortal Kombat X

PS4/PS3/XOne/X360

游戏类型	格斗	厂商	WB Games
对应玩家年龄	17岁以上	发售日	2015年4月14日
游戏人数	1～2人		

黄金眼评分 23

■暴力表现
■酣畅爽快

游戏概要

登陆次世代平台后游戏的画面效果获得了大幅度提升，残酷的终结演出效果更佳血脉喷张，众多新老角色齐聚也满足了不同玩家的需要，新增的战斗风格系统让每位角色可以拥有3种完全不同的打法，使本作的耐玩程度和研究价值进一步提升，包括传统的美术设定及角色形象外，部分招式的习得也要在收集模式下不断解锁才可获得，线上模式的种类丰富还有各种限时的在线任务供玩家挑战。[梦叶]

适应玩家人群
- 血腥暴力狂热症患者
- 追求极致感官刺激的玩家

平均游戏时间
- 线上对战可供玩家持续挑战
- 全角色剧情模式通关视玩家操作水平而定

血腥致命的终极战场



◀经典的残酷对决。

Finish Him!



▲血腥演出爆表。

特别提示

再次提醒广大玩家，绝对禁止未成年人接触该系列！通过装备具有经验值或者同类奖励加成的称号，结合快速对战设定可以有效提升刷刷刷的效率。



苍翼默示录 刻之幻影 扩张版
BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA EXTEND

PS4/PS3/PSV/XOne

游戏类型	格斗	厂商	Arc System Works
对应玩家年龄	15岁以上	发售日	2015年4月23日
游戏人数	本地1～2人，在线2人		

黄金眼评分 22

■酣畅爽快
■剧情派
■竞技对战

游戏概要

作为《苍翼默示录 刻之幻影》资料片性质的强化版本，本作新增了赛莉卡以及拉姆达2名新角色，可选角色也增加到了28名。而历来足以媲美文字冒险游戏的剧情模式追加了神乐、九重以及巴雷特的故事篇，使玩家能更加深入了解游戏的故事。深渊模式在本作中得到了强化，道具的出现率得到了一定的调整，而且还能使用赛莉卡以及拉姆达来进行游戏。[伽蓝]

适应玩家人群
- 2D格斗游戏爱好者
- 喜欢钻研的玩家

平均游戏时间
- 剧情模式单路线通关约为2小时
- 网战时间可视为无限

苍之刻印，故事再临



◀赛莉卡虽然设计为人偶使用者，但他的动作其实与自身是一体的。

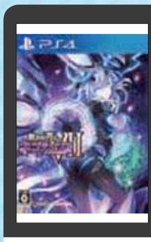
拉开宿命战斗的帷幕



▲拉姆达实际上是一名老角色了。

特别提示

在完成挑战模式280个挑战的成就/奖杯要求时，不必拘泥于在一个角色身上打全，一般来说每个角色的前10条都是比较简单的，只要熟悉的角色多打，部分角色完全不打都能解锁这个成就/奖杯。



新次元游戏 海王星VⅡ
新次元ゲイム ネプテューヌVII

PS4

游戏类型	角色扮演	厂商	Compile Heart
对应玩家年龄	15岁以上	发售日	2015年4月23日
游戏人数	本地1人		

黄金眼评分 23

■二次元萌
■fans向

游戏概要

"《海王星》系列"首次登陆PS4平台的正统续作，本作继续围绕游戏业界的恶搞故事展开，新增了DC主机和Capcom等游戏厂商的拟人化角色。游戏既有出色爽快的战斗系统，又有搞怪有趣的剧情。角色的数量非常丰富，游戏战斗系统比以往有较大的改动，取消了破防概念，并且加入了敌人部位破坏等设定，还新增了气势磅礴的巨大战。[宇宙人]

适应玩家人群
- 喜欢萌系游戏有爱的玩家
- 熟悉ACG业界的玩家

平均游戏时间
- 通关时间约20小时
- 白金时间约50小时

主机拟人化女神再度拯救游戏业界!



◀从恶搞"舰娘"到讽刺手游课金盛行现象，本作的继续发扬着脑洞巨大的恶搞精神。

萌与燃结合的精彩故事



▲战斗的技能演出效果更佳细腻流畅。

特别提示

本作由三个结局，其中对应奖杯的结局有两个，由于结局的分歧点较前，所以要打两个周目，不过二周目可以继承的东西很多，所以难度较高的真结局建议放到二周目。



二度勇气 最终境界
BRAVELY SECOND END LAYER

3DS

游戏类型	角色扮演	厂商	Square Enix
对应玩家年龄	15岁以上	发售日	2015年4月23日
游戏人数	本地1人		

黄金眼评分 24

■剧情派
■酣畅爽快

游戏概要

《二度勇气》的战斗系统基于前作完整版，通过提前透支战斗回合数可实现对杂兵的秒杀，自定义指令系统大幅简化了战斗中的操作，新增加的"连锁战斗"模式更是将练级变得轻轻松松，玩家熟练之后甚至能单手操作。本作的职业数量多达30种，其中12种为全新职业，众多令人眼前一亮的技能为玩家提供了多样化的玩法，玩家可以在游戏中逐步摸索出适合自己的战斗模式。[八重樱]

适应玩家人群
- 前作粉丝
- 希望从RPG中体验到爽快感的玩家
- 喜欢深入研究系统的人

平均游戏时间
- 故事模式通关约40小时
- 全角色、全职业满级约100小时

再度勇气、再度进化



◀发动"二度勇气"后可进入逆天状态。

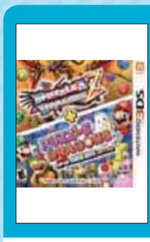
勇者再次拯救卢森达克



▲新增的众多职业颇有研究价值。

特别提示

在SE的会员网站上登陆自己的账号后以普通以上难度完成游戏即可获得成就。以困难难度开始游戏并且从未变更过难度打通本作，就可入选"殿堂级玩家"，获得最强盾"時空のベゼル"。



智龙迷城 超级马里奥兄弟版
Puzzle & Dragons - Super Mario Bros. Edition

3DS

游戏类型	益智	厂商	GungHo
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2015年04月29日
游戏人数	本地1人		

黄金眼评分：-

■fans向
■动脑解谜

游戏概要

马里奥与智龙迷城的结合，可以说是一次完全令人意想不到的合作。虽然看似有些另类，不过本作在素质上倒是真没有糟蹋马里奥和智龙迷城这两块金字招牌。本作的游戏方式与智龙迷城系列几乎相同，不过酷炫的魔龙被替换为了马里奥世界的各类萌物。游戏的收集养成要素丰富，队伍编制系统十分优秀，道具和角色能力也让战斗有了更多变化，音乐方面更是赞到不行。[胖小笛儿(实习编辑)]

适应玩家人群
- 萌一切任系角色的有爱玩家
- 反应敏捷的消除类游戏爱好者
- 对收集养成有强迫症的处女座

平均游戏时间
- 反正马里奥游戏都是八大关
- 智龙迷城说什么通关时间
- 20小时后轻松解决一切敌人

马里奥兄弟共闯智龙迷城



◀上屏的游戏画面十分出色。

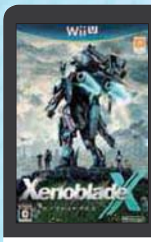
拜托了，让我拿到更多的Combo



▲然而游戏的时候我们只会看下屏。

特别提示

游戏时请一定不要放弃思考，只有清晰的思路和合理的步调再能让你走向战斗的胜利。不过当然有时候思考也并没有什么用处，期待人品爆发刷出十几次连击才是王道。



异度之刃X
ゼノブレイドクロス

Wii U

游戏类型	角色扮演	厂商	Nintendo
对应玩家年龄	15岁以上	发售日	2015年4月29日
游戏人数	本地1人，在线1～32人		

黄金眼评分：24

■剧情派
■fans向

游戏概要

《异度之刃X》作为Monolith Soft的首款高清RPG，以开放世界的形式向我们展现了一个神秘的外星球。在本作中，玩家扮演的是为建设人类殖民地而创立的组织的一员，在抵抗外星人袭击的同时，要为探索星球而尽力。除了变形机甲和星球生态的亮点之外，游戏还包含了海量收集要素和支线任务，而且提出了32人小队的在线任务和4人共斗的在线挑战。[初心者]

适应玩家人群
- “《异度》系列”粉丝
- 机甲爱好者
- 喜爱科幻元素的玩家

平均游戏时间
- 通关时间约80小时
- 达成100%调查率需250小时以上

地球种族移民计划的真相是？



◀乘上机甲飞行探索未知的星球。

亲自驾驶机甲战斗吧



▲战斗非常注重技能和队友的连携。

特别提示

本作继承了《异度之刃》的羁绊系统和战斗系统的特色，但无论剧情还是设定都截然不同。游戏在指引方面缺陷明显而较难上手，不过深度的自定义要素会带来强烈的成就感。



PSV上半年表现

随着所谓的“共斗计划”逐渐冷却，今年上半年PSV的共斗游戏也不再像去年那样呈井喷的势头推出了，这也导致游戏阵容薄弱了不少。不过目前PSV依然是以日本为主战场，所以很多日式游戏也喜欢以PSV和PS4或PS3跨平台的方式推出新作，而且走萌路线的作品也特别青睐这个平台，所以如果你喜欢日式游戏，PSV上绝对有能满足你的作品。而且PSV是随着PS4一起走进中国市场的，所以有人说索尼已经放弃了PSV？至少我是不信的。



德军总部 旧血统
Wolfenstein The Old Blood

PS4/XOne

游戏类型	主视角射击	厂商	Bethesda
对应玩家年龄	17岁以上	发售日	2015年5月5日
游戏人数	本地1人		

黄金眼评分：23

■酣畅爽快
■暴力表现

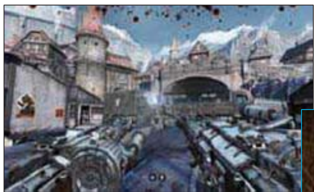
游戏概要

《德军总部 旧血统》作为《德军总部 新秩序》的前传《德军总部 旧血统》，本作的故事依旧发生那个充斥着黑科技和架空历史的二战战场。作为现今少有的还保留着血量设定的主视角射击游戏之一，本作的流程火爆且简单粗暴。新武器和新敌人的加入让前代玩家也能在本作找到相应的新鲜感，通关后出现的挑战模式的耐玩度也让人满意。[三日月]

适应玩家人群
- 喜欢硬派主视角射击游戏的玩家
- 玩过并喜欢前作的玩家

平均游戏时间
- 白金/全成就时间约为12小时
- 全挑战金牌评价约需4小时

新秩序前的旧血统



◀火爆的战斗是本作的特色之一。

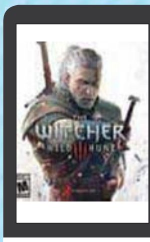
黑科技X黑魔法



▲黑魔法以及僵尸的加入让人眼前一亮。

特别提示

本作的潜入部分相当简单，只要记住敌人的配置再利用好消声手枪的逆天性能即可。推荐一周目选一般或简单难度练练手，记住敌人配置，顺便把一些有用的技能解锁掉。只要做好这些，最高难度其实也不外如是。



巫师3 狂猎
The Witcher 3 : Wild Hunt

PS4/XOne

游戏类型	角色扮演	厂商	WB Games
对应玩家年龄	18 岁以上	发售日	2015年5月19日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 28

■剧情派
■酣畅爽快

游戏概要

本作无论从哪个角度，都无愧于《巫师》三部曲的最终章，系列主人公“白狼”杰洛特即将面对他人生中最大的抉择和挑战。系列的核心战斗系统“近战＋法印＋道具”在本作中进一步改善，在保持系列特色之余增加了战斗的爽快和华丽度。新人物希里的加入让本作的剧情有了更多的看点。新加入的昆特牌也让玩家从另一个角度感受这个游戏的魅力。[三日月]

适应玩家人群

●美式角色扮演游戏爱好者
●“《巫师》系列”游戏爱好者
●对原作有所涉猎的原作读者

平均游戏时间

●白金 / 全成就时间约 70 小时
●全支线达成 100 小时以上

“白狼”传奇最终章



◀本作的战斗爽快之余相当华丽。

特别提示

本作的 BUG 出乎意料的多，即使在发售接近三个月后的今天依然存在着不少 BUG，可幸的是这些 BUG 大多不影响正常游戏。在最新更新的版本里，本作也终于加入了二周目的设定，这也使得本作的耐玩度进一步增加。

银剑出鞘 砍妖除魔



▲另一主角希里的命运掌握在玩家手中。



女神异闻录4 午夜热舞
Persona4 Dancing All Night

PSV

游戏类型	音乐	厂商	Atlus
对应玩家年龄	12 岁以上	发售日	2015年6月25日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 26

■二次元萌
■音乐主义
■视觉系

游戏概要

以《女神异闻录 4》的世界观为基础衍生出的音乐游戏，剧情发生在解决了稻羽市连续杀人事件的半个月后，为了调查偶像失踪事件背后的真相，特别搜查队的成员们再聚首，这次他们将用舞蹈的力量与暗影们进行对抗。游戏收录了《P4》、《P4G》、《PQ》等多款作品中的曲目，目黑将司个性十足的音乐经过众多知名音乐人的混音和重编后，也为玩家带来了别样的新鲜感。[哪尼]

适应玩家人群

●“《女神异闻录》系列”的粉丝
●喜欢音乐游戏的玩家
●对目黑将司的音乐情有独钟的玩家

平均游戏时间

●故事模式通关约为 3 个小时
●白金时间约为 10 个小时左右

特别搜查队再集结！用舞蹈的力量对抗暗影



◀回归偶像身份的理世，展现出华丽的舞姿。

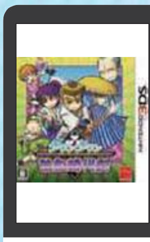
特别提示

本作的过关评价并不是以结算时的分数线为标准，而是要求在演出结束时让暗影的活跃度保持在一定水平之上，高难度下后半段小小的miss也有可能导致演出失败。

探究偶像失踪事件的真相，向名为“深夜舞台”的异世界进发



▲妹控与兄控的双人舞，默契十足！



热血时代剧
ダウンタウン热血时代剧

3DS

游戏类型	动作角色扮演	厂商	Arc System Works
对应玩家年龄	12 岁以上	发售日	2015年5月28日
游戏人数	本地 1 ~ 4 人		

黄金眼评分 22

■酣畅爽快
■经典再续

游戏概要

虽然本作的设定为历史题材但剧情依旧热血向，由于故事模式增加了不少 RPG 要素所以较为重视角色养成，技能树系统的引入可以让玩家更加自由的培养角色，种类繁多的必杀技收集也保留了系列的一贯特色，各种支线任务也让游戏的耐玩程度进一步提升。多人混战模式支持最多 4 人乱斗(故事模式仅限双人合作)，本地即可联机也让本作成为了多人同乐的不二选择。[梦叶]

适应玩家人群

●“《热血》系列”的忠实粉丝
●有一定日语能力的玩家

平均游戏时间

●单纯主线通关 3 小时以内
●全要素完美收集 10 小时以内
●系列老玩家以及有一定游戏经验的玩家相应游戏时间会变短

历史题材下的热血物语



◀欢乐爽快的战斗体验（上画面）。

特别提示

游戏内所有文字内容均采用平假名，对玩家的日语水平有一定要求。可以在菜单中预先设置队友的AI，可以有效防止队友“卖萌”。

国政与伙伴们的热血冒险



▲结合 RPG 的诸多新元素引入。



天使与龙的轮舞 tr.
クロスアンジュ 天使と竜の輪舞 tr.(トリル)

PSV

游戏类型	动作	厂商	BNEI
对应玩家年龄	15 岁以上	发售日	2015年5月28日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 –

■ fans 向
■二次元萌

游戏概要

本作是根据话题动画《天使与龙的轮舞》改编的游戏，游戏完全继承了动画的设定，只是加入了全新的原创角色直美。玩家通过控制直美来改编剧情的走向，最终会有三大结局，其中包括与动画截然不同的原创剧情。游戏采用全语音，作画很细致，动画中的邪恶要素也有体现，对于 FANS 来说相当超值。但战斗部分做得相当粗糙，让人有一种还不如直接做成文字冒险游戏的想法。[纱迦]

适应玩家人群

●原作动画的爱好者
●出场声优的支持者

平均游戏时间

●仔细看完全剧情需 40 小时
●一周目通关约 10 小时

冲击的话题作以 ACT 形式登场



◀战斗部分无论是画面还是玩法都感觉落后于时代。

特别提示

虽然本作的战斗做得不怎么样，但设计者还是花了一些心思。不仅可以自定义机体，还可以通过特殊条件解锁新部件。令人失望的是动画中的另一主角萨拉曼蒂奴在游戏中基本神隐了。

与原作截然不同的结局在等着你



▲与主要角色提升好感度之后会看到特殊剧情。



油彩军团

スプラトゥーン

Wii U

游戏类型	动作射击	厂商	Nintendo
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2015年5月28日
游戏人数	本地 1～2 人，在线 2～8 人		

黄金眼评分 25

■枪战射击
■体感
■竞技对战

游戏概要

本作彻底颠覆了枪战游戏的概念，玩家主要目的不是击杀对手，而是喷涂彩色墨水抢占地盘。游戏中的角色是可以随时切换乌贼和人形态的“Inkling”。在乌贼形态下隐身游动和攀爬、在人形态下使用武器进行攻击是本作的基本玩法，这使得对战节奏瞬息万变。由墨水引申而来的水桶、花洒和水球等武器，以及各种潮流服饰和流行音乐也让本作处处散发着异样的色彩。[初心者]

适应玩家人群

●关注时尚潮流风向的玩家
●喜欢可爱卡通风格
●射击游戏入门玩家

平均游戏时间

●单机模式通关约 8 小时
●在线模式随更新内容可一直游玩

炎炎夏日的湿身枪战



◀高水平的玩家可以挑战更加刺激的真格模式。

从未玩过射击游戏的你也能成为高手



▲游戏中的各种新奇武器会逐渐解锁。

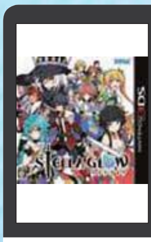
特别提示

经过 8 月的大型更新，本作不仅新增了好友组队的模式，就连一些地图的构造也有了很大的改变，而每月还有阵营对决活动，可以说是一款实实在在的网络游戏。



下半年游戏展望

今年上半年明显比去年同期要冷清得多，单以数据来说，去年我们制作的暑期补习班挑选了 70 多款游戏，而几年只选出了 50 多款，并不是我们特意抬高了要求，而是今年上半年的阵容真的冷清了很多。不过还好的是，下半年有很多可以期待的游戏。比如《MGS V》、《辐射 4》，日式游戏也有《怪物猎人 X》、《东京异境》等等，而且都几乎机种在 9、10 月左右，所以如果大家不妨趁最近的空闲时间，补一下游戏债吧，不然后面又没机会了。



星之光辉

ステラ グロウ

3DS

游戏类型	策略角色扮演	厂商	SEGA
对应玩家年龄	15 岁以上	发售日	2015年6月4日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 23

■策略战术
■二次元萌

游戏概要

作为《光辉圣约》系列”的精神续作，本作汇集了当下热门声优，精美的过场 CG 图和由声优们演唱的插入曲是视觉与听觉的双重享受。有着多达 50 张以上的战场地图，丰富多彩的技能组合以及多结局设定，种类繁复的育成要素让人停不下来。故事讲述使用歌之力的 4 个魔女和主角一起与率领着福音使徒组织的魔女之间的战斗，王道而不失精彩的剧情也是本作的一大看点。[秋沙雨]

适应玩家人群

●喜欢“《光辉圣约》系列”的玩家
●对声优演唱的插入曲感兴趣的顽疾

平均游戏时间

●通关约需 40 小时
●全结局约需 80 小时以上

与四个魔女同行的战斗之旅



◀战前的装备选择至关重要。

可爱与战略性并存的战斗冒险



▲可爱的角色造型令人爱不释手。

特别提示

由于本作有着多结局的设定而让耐玩性有不小的提升，想要充分利用自由时间来提升角色好感度看 Best End 的话就必须走二周目，而如果想要看到各角色的结局，那将会是一个不小的工程……



节奏天国 精选+

リズム天国 ザ ベスト＋

3DS

游戏类型	音乐	厂商	Nintendo
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2015年6月11日
游戏人数	本地 1 人、局域网 2~4 人		

黄金眼评分 26

■音乐主义
■家庭悠闲

游戏概要

《节奏天国 精选 +》完美继承了敲打节奏完成关卡的简单玩法，玩家需要跟着节奏按下按键，就能帮助关卡中的角色完成任务。本作在收录了众多系列经典关卡的基础上，增加了极具创意的新关卡，总关卡收录数在 110 个以上，经典关卡的曲目也得到了重新编曲，可谓集系列之大成。本作不仅支持局域网联机，还支持 1 卡多机同时游戏，是多人同乐时的佳选。[乙太]

适应玩家人群

●想要尝试休闲游戏
●尤其对电波系玩家胃口
●朋友聚会时的最佳选择

平均游戏时间

●游戏时间根据玩家水平而异

节奏中蕴含大乐趣



◀《相扑兄弟》是本作中最具魔性的新增关卡。

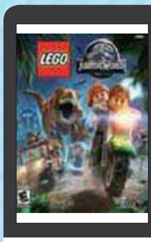
新老关卡齐荟萃



▲突破重重难关，挑战自己的节奏极限吧。

特别提示

相比以往，本作对于节奏的判定要求更为严格，想要打出高分需要经过一定的苦练，想要完美所有曲目更是需要长时间练习。不过本作在下屏加入了判定提示，关卡开始前的练习模式也十分人性化。



乐高 侏罗纪世界

LEGO Jurassic World

PS4/PS3/XOne/X360

游戏类型 动作冒险　厂商 WB Games

对应玩家年龄 10 岁以上　发售日 2015年6月12日

游戏人数 本地 1~2 人

黄金眼评分 23

■fans 向
■二次元萌
■家庭悠闲

游戏概要

在没有入积木同捆版的情况下，依然被游戏中的乐高玩具深深吸引。神奇的创意，出色的谜题，丰富的收集，近年来的乐高系列游戏，素质方面始终没有让玩家失望过。而本作接着电影火热上映的东风，更是一口将系列四部电影的内容打包奉送给了玩家。如此厚道行为着实令人感动，剧情内容方面不仅还原出色，用乐高积木呈现的另类表现风格更是只此一家了。[胖小笛儿（实习编辑）]

适应玩家人群

- 喜爱乐高积木的“壕”玩家
- 侏罗纪系列电影爱好者
- 对拆东西有独特癖好的人

平均游戏时间

- 四部电影十小时丰富剧情
- 二十小时轻松白金游戏
- 顾着看积木的话可能更耐玩

来，让我们把这些都给拆了吧



◀暴虐霸王龙又怎样，还不是小短手。

这么多乐高积木也只能在游戏里看看了



▲人类和恐龙赛跑，腿长并不能决定胜败！

特别提示

本作的谜题设计的十分出色，有时候确实需要动些脑筋才能解开。不过因为在乐高世界之中，大部分搜集和谜题如果实在找不到头绪，都有通用一个技巧，就是走上去把他给拆了。



波波罗古罗伊斯牧场物语

ポポロクロイス牧場物語

3DS

游戏类型 角色扮演　厂商 Marvelous

对应玩家年龄 全年龄　发售日 2015年6月18日

游戏人数 本地 1 人

黄金眼评分 -

■经典再续
■剧情派

游戏概要

本作是《波波罗古罗伊斯》和《牧场物语》两大人气系列的联手作品，玩家要控制皮耶多罗王子时而前往迷宫中打怪杀敌，时而下到农田种菜除草。故事秉承了《波波罗古罗伊斯》一贯的温和特色，系统也是非常传统王道的 JRPG 类型。拥有庞大的图鉴与收集要素，支线任务也相当丰富，想要完美游戏的话需花费不少时间，不过总体来说游戏难度不高，很容易上手。[八重樱]

适应玩家人群

- 两大系列的粉丝
- 喜欢悠然类型游戏的玩家
- 喜欢王道 RPG 风格的玩家

平均游戏时间

- 故事模式通关约 30 小时
- 全图鉴等收集完成大约需 80 小时。

上得了战场、下得了农田



◀冒险之余别忘了来收收蔬菜。

王子变农民的愉快物语



▲传统的 RPG 风格在现在的游戏界已经不多见了。

特别提示

本作的遇敌率比较高，虽然大多数杂兵基本都是一击就可解决掉的类型，但不断重复也会很烦躁，建议使用道具来把遇敌率降下来。本作的女孩子都非常可爱，多多和她们刷好感吧！



蝙蝠侠 阿克汉姆骑士

Batman: Arkham Knight

PS4/XOne

游戏类型 动作冒险　厂商 WB Games

对应玩家年龄 17 岁以上　发售日 2015年6月23日

游戏人数 本地 1 人

黄金眼评分 27

■fans 向
■剧情派

游戏概要

《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》无论是剧情还是登场人物的数量都令各位粉丝们满意。美丽却充满着罪恶的哥谭城满足了各位玩家的探索欲，蝙蝠车的加入也使得战斗和探索有了更多的变化。战斗系统在继承系列前作流畅以及“拳拳到肉”的基础上，加入了双人组队攻击。“恐惧击倒”的加入使得本作的潜入部分变得更加迅猛和爽快。随处可见的 DC 漫画彩蛋也让人感到了制作组的用苦良心。[三日月]

适应玩家人群

- “《阿克汉姆》系列”忠实玩家
- DC 漫画爱好者

平均游戏时间

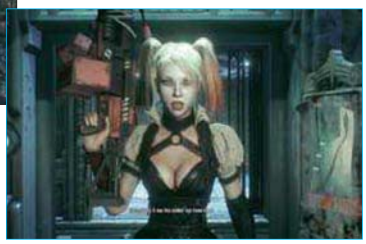
- 真结局达成约需 30 小时
- 白金 / 全成就需 40 小时

哥谭史上最漫长的万圣节



◀哥谭的美丽夜景在本作中展现无遗。

蝙蝠侠的最终一战



▲新老角色齐聚一堂。

特别提示

对于想观看真结局的玩家来说，全支线 100% 的最大障碍无疑是出谜人相关的支线。实际上这个支线也不需太过着急完成，因为部分谜题需要流程到一定程度才会开启，所以这部分大可以通关之后再慢慢完成。



火焰之纹章if

ファイアーエムブレム if

3DS

游戏类型 策略角色扮演　厂商 Nintendo

对应玩家年龄 15 岁以上　发售日 2015年6月25日

游戏人数 本地 1 人，在线 1 ~ 2 人

黄金眼评分 26

■策略战术
■二次元萌
■硬派核心

游戏概要

《火焰之纹章 if》由“白夜王国”、“暗夜王国”和“透魔王国”三个分支组成，在完成前面两者之后，将在第三条分支内同时体验到白夜和暗夜的角色和游戏要素，而剧情路线和关卡安排则是完全不同。本作取消了武器耐久度，在战斗系统中加入了“攻阵 / 防阵”机制，敌我选择的攻防阵将极大地影响排兵布局。城池和联机系统也为主线之外的玩法增色不少。[初心者]

适应玩家人群

- “《火焰之纹章》系列”玩家
- 想要体验分支剧情的选择
- 希望挑战高难度策略游戏的玩家

平均游戏时间

- 困难难度下每条路线通关约 30 小时
- 通关后可在终章前继续培养角色

光明与暗影之下隐藏的阴谋



◀和风的白夜王国演绎了别样的《火焰之纹章》。

亲情与血族之间的艰难抉择



▲无缝的演出让战斗更为流畅。

特别提示

游戏难度从白夜、透魔、暗夜逐步增加，但剧情设定上却是要把三条路线都打完才会看到全貌。因此要完整体验本作的玩家难免要购买 DLC 补完。

下载游戏 精选



JUNE SUMMER HOLIDAYS STARTS

优秀的游戏从来不限定于制作成本、也不限定于名厂名制作人之手。哪怕是不怎么起眼的下载游戏，也有很多值得我们去尝试、品味的作品。在暑期补习班的最后，我们为大家精选了6款别出心裁的下载游戏，这些作品都有着鲜明的特色。如果你正愁不知道玩什么游戏，或者还在犹豫不决的话，这些下载游戏说不定能为你带来不一样的体验。

地狱战兵
Helldivers

PS4/PS3/PSV

游戏类型 动作射击
厂商 Arrowhead Game
对应玩家年龄 13岁以上
发售日 2015年3月3日
游戏人数 本地1人（PSV）1～4人（PS4/PS3）、在线（1～4人）



■硬派核心 ■枪战射击 ■多人联机

黄金眼评分 8.0 /10

游戏概要

斜45度俯视角射击，拥有拟真的上弹机制、队友伤害以及特色指令输入系统，区域式地图结合巧妙的任务设计，敌人种类丰富且打法不一，装备和技能种类丰富，高难度下极其考验玩家之间的配合。[梦叶]

特别提示

合理运用可吸引敌人干扰者信标和烟雾弹可大幅降低任务难度，当然游戏中最大的威胁依然是来自队友。

大家的口袋妖怪大乱斗
みんなのポケモンスクランブル

3DS

游戏类型 动作
厂商 Nintendo
对应玩家年龄 全年龄
发售日 2015年4月8日
游戏人数 本地1人



■fans向 ■酣畅爽快

黄金眼评分 8.0 /10

游戏概要

作为又一款免费下载游玩的《口袋妖怪》衍生作，《大家的口袋妖怪大乱斗》中的精灵都以发条小机器人的形象出现。玩家直接控制机器精灵碰撞即可攻击，而技能的发动也只需简单的按键操作。游戏还继承了系列一贯的属性相克和精灵收集要素。[初心者]

特别提示

在出发前往下一个舞台之前，要看好里面的精灵属性，将自己的队伍调整好。如果属性被克制的话将会打得非常吃力。

模拟山羊
Goat Simulator

PS4/PS3/XOne/X360

游戏类型 动作冒险
厂商 Coffee Stain Studios
对应玩家年龄 13岁以上
发售日 2015年4月17日
游戏人数 本地1人



■家庭悠闲 ■暴力表现

黄金眼评分 9.0 /10

游戏概要

看起来画面粗糙BUG满天飞的本作却是一款有着巧妙游戏内核的作品，恶搞才是其目的，所以玩家也不必太较真，操纵着山羊发掘游戏当中的种种秘密，体验各种搞笑场面和奇怪的BUG也是一种乐趣。[稀饭]

特别提示

游戏本身虽然没有目的，但成就/奖杯安排得非常有意思，可以指引玩家发掘游戏当中的秘密和乐趣。

铲子骑士
Shovel Knight

PS4/PS3/PSV/XOne

游戏类型 动作
厂商 Yacht Club Games
对应玩家年龄 全年龄
发售日 2015年04月21日
游戏人数 本地1人



■家庭悠闲

黄金眼评分 9.5 /10

游戏概要

游戏完美还原出点阵风格游戏的画面特点，对老式游戏的模仿极为到位。在画面和关卡都向前辈致敬的同时，也有着不少自身独有的特点。游戏中的主要道具铲子集多种功能于一体实用无比，道具和系统也十分丰富。[胖小笛儿（实习编辑）]

特别提示

主角用铲子下落的动作，可以使用普通攻击取消。随机进入梦境时，击破圆桌骑士落下时的杂兵会增加钻石奖励，Mona的小游戏是致富之路。

刺客信条编年史 中国
Assassin's creed chronicles china

PS4/XOne

游戏类型 动作
厂商 Ubisoft
对应玩家年龄 13岁以上
发售日 2015年4月21日
游戏人数 本地1人



■fans向 ■剧情派

黄金眼评分 7.0 /10

游戏概要

本作是《刺客信条 编年史》三部曲的第一作，背景设定为中国明末时期，讲述了女刺客少芸复仇并重建刺客组织的故事。游戏采用了传统的2D横版过关，更为强调潜入类玩法，水墨效果的画面风格也是游戏的一大亮点。[梦叶]

特别提示

游戏中的部分挑战任务需要在高难度下才可达成，玩家只需尽量保持不杀人并且不被发现快速通关基本就可满足挑战要求。

魔能2
Magicka2

PS4

游戏类型 动作角色扮演
厂商 Paradox Interactive
对应玩家年龄 13岁以上
发售日 2015年5月26日
游戏人数 本地1～4人



■家庭悠闲 ■经典再续 ■多人联机

黄金眼评分 9.0 /10

游戏概要

本作画面进化巨大，魔法元素特效表现绚丽。魔法元素的丰富搭配让人着迷，吟唱魔法数量有所精简，效果和表现力却得到不小提升。核心乐趣仍旧是多人合作，四名玩家同屏游戏时绝对各种麻烦连连，团灭不断。[胖小笛儿（实习编辑）]

特别提示

魔法元素就是游戏的一切，务必要熟记各种元素间的加成与克制效果。游戏中的法杖和袍子并不只是装饰品，合理使用它们会让战斗更加简单。

2015年上半年游戏业界大事件

1月 JANUARY

本月焦点

根据索尼官方数据显示，截至 2015 年 1 月 4 日，PS4 全球总销量已经超过 1850 万台。正式成为历代 PlayStation 主机中销售速度最快的硬件设备，而 PS4 的软件总销量也超过了 8000 万套。借助去年圣诞和新年期间的销售热潮，PS4 在日本地区的总销量也正式超过了 100 万台，有数据显示截止到 2015 年 1 月 3 日的年末商战期间，PS4 的总销量就有 420 万台，位居 2015 年全球硬件周销量榜第一位。

本月人物

大冢周夫



2015 年 1 月 15 日，日本资深声优和演员大冢周夫，因缺血性心脏病所引起的心脏衰竭于当晚在不幸离世，享年 85 岁。对于游戏玩家来说，他所塑造的最广为玩家熟知的游戏角色，当属《潜龙谍影 4 爱国者之枪》(日版) 中的 Big Boss，在本作剧情的结尾处，他还与现实中同为声优的儿子大冢明夫 (曾出演过日版“《潜龙谍影》系列”中的斯内克) 上演了一出“戏里戏外皆父子”的对手戏，堪称系列经典。

要闻

王者

《GTAⅤ》全球销量4千万突破

“《横行霸道》系列”如今已成为全球玩家公认的现象级作品，自 PS2 时代开始该系列的新作就屡屡创造销量奇迹，虽然伴随着不少的负面消息，但仍然无法阻止新作席卷全球的热潮。其系列最新作《横行霸道 V》自 2013 年 9 月 17 日发售以来，截止到 2014 年 12 月 20 日，全球总销量已成功突破 4 千万套！而就目前每周的全球游戏销量榜来看，本作的销量仍在不断攀升，而随着年初 PC 版的发售，《横行霸道 V》的销量已经再创新高。

预期

Capcom提高2015年度预期营业额

日本知名游戏厂商之一，Capcom 公司于 2015 年 1 月 9 日对外发表公告，考虑到日元汇率下跌所造成的影响，年内将会小幅提高预期营业额。根据官方公布的数据来看，Capcom 原计划2015 年的预期通常营业额为 102 亿日元，经调整后上涨到 107 亿日元，纯利润额也从原来的 66 亿日元上调至 68 亿日元，同样出于汇率原因，年度预期销售额则从 800 亿日元下调至 650 亿日元。

低迷

日本主机游戏市场持续低迷

根据日本当地媒体报道，自 2007 年开始，日本主机游戏市场就处于下滑趋势，2014 年度的销售记录更是创造了 24 年来的历史最低记录。2014 年度日本的主机游戏业市价约为 3685 亿日元，相比 2013 年的 4089 亿日元下降了近 10 个百分点，也是自 1990 年 (市价 360 亿日元) 以来成绩最差的一年。其中硬件市场的总销量相比 2014 年减少了近 8.5 个百分点，下降到 1421 亿日元 (软件总销量为 2264 亿日元)。

畅销

Amiibo销售状况大好

任天堂出品的周边型产品 Amiibo 虽然在刚公布时遭遇了不少非议。但从发售到现在看来，Amiibo 无论在人气还是销量方面都可谓如日中天。在 2014 年 Amiibo 的销量相当惊人，其中销售最火爆的当属北美市场，累计销量大约为 260 万个，有些人气高的 Amiibo 角色还出现了抢购甚至缺货的情况。更让人感到惊讶的是，作为搭配主机使用的周边，一些没有任天堂主机的消费者也因为 Amiibo 的精美造型而选择入手。



妖怪

《妖怪手表》卡牌销量破亿

人气和销量都堪称“妖怪级别“的《妖怪手表》系列”，除了早已大红大紫的游戏之外，其相关的动画还是玩具都受到广大粉丝的追捧，而以该系列为主题从 2014 年 5 月开始发售的实体卡牌类游戏，仅仅用 8 个月的时间就卖出了超过 1 亿枚实体卡片，可见该系列人气之高。BNEI 还特别为销量破亿推出了名为“ジバコマ GET”纪念活动，玩家只需要在指定店铺购物满 900 日元即可获得原作中“ジバコマ”的卡牌一张。该系列的第四弹卡牌也将于 2015 年年初开始发售，预计销量将会再创新高。

裁员

SEGA新年大幅裁员

俗话又说，新年新气象。不过对于SEGA来说这个“新气象”就不太好受了。近年来SEGA整体产业都呈现下滑趋势，从2011年海外业务危机开始，就不断进行裁员或缩减关闭旗下工作室，导致其核心开发团队也受到了相当大的影响。今年年初SEGA官方发布了新一年的人事调整和战略布局，从2月份开始到初夏，将会有300名员工遭到裁员。而SEGA近几年在家用机领域的入不敷出，也迫使其做出了在2015年削弱对主机平台投入力度的决定，整个产业的战略重心也将会转向手游和网游平台，并表示此次公布的一系列决定对于旗下的游戏作品并不会受到影响。

2月 FABRUARY

本月焦点

在今年二月，索尼正式宣布将旗下的在线娱乐（Sony Online Entertainment，简称SOE）工作室公开出售，这家成立于1995年的索尼第一方工作室（起初名为Sony Interactive Studios America，简称SISA），从1998年更名起就一直为索尼提供多人在线类游戏（代表作有《无尽的任务》、《DC漫画英雄 在线》以及最新的《行星边际2》和《H1Z1》等）。在索尼宣布出售后该工作室随即被投资管理公司Columbus Nova收购，正式转型为第三方开发商，并更名为Daybreak游戏公司。不过被收购和裁员并不会影响企业今后的营业方向，公司依然会以在线游戏为主要经营方向。

本月人物

宫崎英高

作为“《魂》系列”与《血源诅咒》的设计总监，宫崎英高一直被玩家认为是这些游戏的灵魂所在。在《血源诅咒》发售前，他曾经就玩家最关心的游戏难度发表过看法，他认为游戏的难度不是最主要的，而“《魂》系列”和《血源诅咒》也是完全不同的游戏。《血源诅咒》中玩家体验到的是那种随时随地都可能丧命的窒息感，而并不是单纯的提升游戏难度。而后来《血源诅咒》也印证了这一点，出色的难度设置依然能让每一位亲临过亚南的玩家欲罢不能。



要闻

伏笔

《最后的守护者》商标失而复得

作为“雾件”之一，《最后的守护者》的开发进度一直牵动着千万玩家的心。2015年2月16日美国商标专利局官网显示，PS4独占作品《最后的守护者》的注册商标即将失效，原因是因为没有收到索尼方面的延续注册申请，就在众人都以为本作已经取消开发或已更名时，索尼方面立刻向美国商标专利局提交了延续注册申请，成功挽回了该商标的所有权。当时看来这可能仅仅是一个商业的正常运作而已，不过现在回想起来，这不就是E3前埋下的巨大伏笔吗?

扩展

育碧拓展真人娱乐产业

无论是好是坏，育碧近几年在游戏市场可谓是占尽了风头，钱包鼓鼓的育碧也开始意图在其他领域大展宏图。在今年2月，育碧对旗下多款游戏进行了真人娱乐产品的商标注册，包括《舞力全开》、《孤岛惊魂》、《看门狗》、《刺客信条》等大作纷纷在列。育碧之前就对进军真人娱乐产业表现出了强烈的兴趣，不仅成立了官方的电影工作室，由其制作的真人版游戏电影《幽灵行动 阿尔法》也大受好评，《波斯王子》的同名改编电影也于2010年正式上映。

大卖

Falcom新年财报公布

日本游戏厂商Falcom于2月初公开了其2015年第一季度的财报情况，从公布的数字来看，该季度超过6亿日元的销售额相比去年同期大幅上涨了97.5%，营业利润比去年同期上涨224.5%达到4亿2800万日元，通常利润也到达了2亿8000万日元比去年同期上涨了221.4%。如此出色的业绩主要得益于《闪之轨迹》和《闪之轨迹2》这两款游戏的大卖，北美地区其他平台的下载销量也十分喜人，公司的整体预期相较于2014年将大幅上涨。

雾件

《深忆历险》仍在开发中

Capcom为PS4平台打造的独占作品《深忆历险》(《Deep Down》)由于许久未公开新情报，而期间又公布了游戏类型相似的《龙之信条 在线》，有不少媒体和玩家都将两者画上了等号或者干脆认为本作已经取消开发，而Capcom制作人杉浦一德近日在接受媒体采访时澄清了以上说法。他表示本作确实仍然在开发当中，但开发时间可能要还要更长一些，因为制作组追求的是一种全新的游戏展示方式，相较于最初公布的概念目前游戏的规模已经变得更大，这就使得之前的很多设定需要重新来过，而且这比想象中的更加耗时。



续作

《泰坦天降》将不再独占

在2月举行的2015科技互联网媒体大会上，EA首席财务总监Blake Jorgensen表示，《泰坦天降》续作的相关开发工作已经开始。而且和初代不一样，著作将不会再仅限于某个单一的平台，这对于整个开发组来说意味着将会有更大的发挥空间，他本人也是非期待新作的到来，而且跨平台祖品对EA自身来说也是一件好事。

3月 MARCH

本月焦点

2015 年 3 月 17 日，任天堂和社交游戏企业 DeNA 召开联合发布会，并宣布将进行业务合作及组成资本联盟。在发布会中，任天堂社长岩田聪发言并对当今游戏业界的现状发表意见，并表示只要根据环境制定战略，并活用任天堂拥有的资源和设备，任天堂游戏主机的未来前景还是相当的乐观。在会中岩田聪之处了合作内容包括了活用任天堂现有的资源例如知识产权，来推出面向智能移动设备的游戏应用，然而这并不是单纯地把游戏机上的游戏直接移植到移动平台，而是利用现有资源开发出真正适合移动设备的游戏应用。当然发布会中最重磅的消息莫过于任天堂公布了他们的新游戏机，其代号为“NX”，可惜的是其具体内容需要等到 2016 年才会正式公布。

本月人物

小岛秀夫

要说 3 月最引人瞩目的游戏人，那当属小岛秀夫。比起即将于 9 月 2 日发售的《潜龙谍影 V》，小岛秀夫即将从 Konami 离职的传闻更引人关注。此传闻源头是一位 Reddit 的外国用户发现《潜龙谍影》官方主页上有关于“小岛组”以及“小岛秀夫”的文字突然消失不见，甚至连官方 Twitter 都被转移。随后所谓的“内部人士”也透露出相关信息，证实小岛秀夫将会在《潜龙谍影 V 幻痛》开发完成后，在履行完 2015 年合同后便会从 Konami 离职。虽然直到现在无论是小岛还是 Konami 都没有一个明确的答复，但对于大部分玩家来说，缺少了小岛秀夫的《潜龙谍影》无疑缺少了灵魂。



要闻

国行

索尼PS4国行版发售

虽然经历过延期锁区等风波，但索尼 PS4 的国行版还是在 3 月 20 日顺利发售了。国服 PS STORE 的上线以及《九阳神功》等国产游戏的“保驾护航”让广大玩家看到了一个美好的未来。当然，鉴于国行还处于初级阶段，未来遇到的困难之多可想而知。可是就现在而言，索尼 PS4 国行的发售依然开启中国游戏机产业的新篇章，未来依然值得各位期待。



腰斩

3DS独占作品《海王》惨遭腰斩

由著名游戏制作人稻船敬二领衔制作的 3DS 游戏《海王》从 2011 年 10 月发布至今，期间不断延期且直至最后音讯全无。其发行商 Marvelous 于 3 月初发布了“关于业绩预估修正及特别损失计入的通知”，并在其中确定了 3DS 游戏《海王》将会终止开发，其损失预计达 4.61 亿日元。

本作是由稻船敬二率领 Comcept 工作室开发的一款以海贼为题材的动作冒险类游戏，在企划的初期曾计划推出动画和漫画等跨媒体作品，看得出如果一切顺利，这游戏又称为另一个“妖怪手表”的潜力，然而事与愿违。发行商 Marvelous 之后发表评论称，市场环境的急剧变化使得最初预定的跨媒体计划实施变得相当困难，加上巨额的亏损，所以最后只能决定终止本作的开发。



未来

GDC 2015召开 VR技术独领风骚

游戏开发者大会（GDC 2015）在 3 月 3 日到 3 月 7 日于旧金山正式召开，在展会中除了 Epic Games 正式宣布下的虚幻引擎 4 将从当天起完全免费向任何有需要的用户开放（包括虚幻引擎 4 的完整工具套件及 100%C++ 源代码等所有相关内容）之外。VR 设备也成功吸引住了众人的目光，除了 Oculus VR 之外，HTC 与 Valve 共同研发的 VR 设备新秀 HTC Vive 以及索尼的 Project Morpheus 新机型同样大放异彩，后者除了公布了相关技术参数之外，还提供了 4 款全新的展示用 DEMO（《Magic Controller》、《PlayRoom》、《The Deep》、《The London Heist》），根据现场体验者描述，新机型所带来的临场感更加震撼。

新军

Steam Controller确定发售日

STEAM 公布了其主机 Steam Machine 的手柄 Steam Controller 的外形、功能特色、价格及其发售日期。从其于 Steam Store 提供的信息来看，Steam Controller 对应 Steam 上发售的所有游戏，其中包括之前并不支持手柄操作的游戏。该手柄最大的特色在于设置了双触摸板，可根据游戏类型切换成不同功能，功能能从摇杆到方向盘以对应不同游戏，并提供 1：1 的精准输入。根据描述，该款手柄还根据各个按键使用的频率及精确度需求为各按键设置了特定的精确度以及舒适感。

跳槽

知名游戏制作组Bungie成员Josh Hamrick跳槽至Bethesda



知名游戏制作组 Bungie 成员 Josh Hamrick 宣布从工作了五年的 Bungie 离职并加入 Bethesda，他表示离职的主要原因是为了能和家人有更多的时间呆在一起。Josh Hamrick 职业生涯的下一站是知名度和 Bungie 相当的 Bethesda，Bethesda 曾经制作过《上古卷轴 天际》、《羞辱》和“《辐射》系列”等知名游戏，而 Josh Hamrick 也明确指出他将会加入《上古卷轴 天际》的制作团队，然而却没有明说其具体职位及参与游戏。

4月 APRIL

本月焦点

小岛秀夫离职的传闻还没平静下来，4月27日的时候，Konami 却突然宣布《Silent Hills》新作项目取消，这消息在当时着实让各位玩家都感到相当惋惜。《寂静岭》系列”曾经作为顶尖恐怖游戏的代表游戏之一，但最近几年本系列却渐渐“泯然众人矣”，本以为能一仗翻身却落得如此下场。但是 Konami 官方同时也表示，《寂静岭》系列”不会终结，他们还将继续开发该系列的游戏。但是曾经由小岛组操刀的那个让人耳目一新的《P.T.》却已经死去，而那段无限回廊、婴儿的哭声和诡异的女鬼将会成为玩家一段不可磨灭的回忆。



本月人物

寺田贵信



在《第3次超级机器人大战Z天狱篇》发售后不久，该系列的著名制作人寺田贵信的名字从系列开发商 B.B.STUDIO 的董事名单上消失，这不免让人怀疑其可能不再担任“《机战》系列”制作人一职。果不其然，就在4月11日下午，寺田贵信本人在“《机战》系列”的官方文博上公开发表声明，称自己3月末就辞去了 B.B.STUDIO 董事一职，不过这仅仅是为了让他自己能够更专注于游戏的开发，也就是说其本人将继续担任“《机战》系列”制作人之职务。

要闻

巨头

亚马逊投资Crytek进军游戏界

“《孤岛危机》系列”开发商 Crytek 近年来一直受到预算不足的困扰，去年甚至一度传出了雇员遭遇欠薪的消息。但最近其游戏引擎 CryEngine 却收到了来自亚马逊的大额投资，其投资额为5000万美元至7000万美元之间。话虽如此，亚马逊意图进军游戏界早已不是什么新闻，亚马逊近年来不断吸收来自《传送口2》、《孤岛惊魂2》、《生化奇兵》和《求生之路》制作组的成员，而这次更是直接投资游戏引擎 CryEngine。考虑到 Crytek 曾用其引擎开发过“《孤岛危机》系列”和《罗马之子》等3A级大作，亚马逊此举无疑让人更期待这位巨头下一步的行动。

新高

索尼初步财报超出预期

索尼公布的初步财报显示截止至2015年3月31日的财年内实现营业利润680亿日元(约合5.69亿美元)，远高于分析师503亿日元的平均预期。这一数字也超出了上财年265亿日元的营业利润和索尼预计的200亿日元营收。这同时也带动了索尼的股价，索尼的股价今年已累计上涨逾30%，3827.50日元的股价也达到了自08年以来的新高。

索尼首席财务官吉田宪一郎的加盟是这其中的转折点，他的加盟使得平井一夫不再纠结于索尼的规模和市场份额，而转为更为务实的追求利润。在索尼对外转让个人电脑业务，抛售在美国和日本东京的房地产回笼资金的剥离资产的同时，还通过实施裁员和提前退休，降低运营成本。新的整改思路下，更具自主权和灵活性的各大业务部门正在调整方向力求公司营收得到进一步提升。

联手

Telltale Games将为漫威开发游戏新作

以擅长开发互动电影式游戏而闻名的制作组 Telltale Games 在出席旧金山的一个活动时宣布，他们正在为漫威制作一个全新系列游戏，预计于2017年期间发售。而对于此次合作，漫威方面则表示与 Telltale Games 的合作将会是漫威进军游戏界的重要一步。

Telltale Games 的主要游戏系列包括《边境之地 传说》和“《行尸走肉》系列”等，这些都是以故事剧本与其出色的表现能力著称，而漫威则是和 DC 齐名的大美国超级英雄漫画公司，旗下拥有包括近期在大小荧幕上活跃的《复仇者联盟》、《美国队长》等在内的众多知名品牌，两者强强联手无疑值得期待。

新作

Level 5新作《Snack World》公布

在4月7日的新作发表会上 Level 5 公开了其旗下系列新作《SnackWorld》，和早已大红大紫的“《妖怪手表》系列”不同，本作并不是从游戏发展到其他领域，而是同时推出了游戏、TV 动画、漫画、玩具以及剧场电影的企划。本作同时登陆 3DS 和手机平台，世界观为王道幻想复古结合现代社会的设定。在此之前，Level 5 旗下的“《妖怪手表》系列”就是通过多栖推广使得本作无论是游戏、动画或是周边产品在日本地区具有相当的影响力，而从中尝到甜头的他们也立志于将这种营销方式发扬光大。

5月 MAY

本月焦点

PC游戏在今年E3终于有了一个属于自己的展会，时间将是在美国当地时间6月16日下午5点至8点。E3的首届PC游戏展将聚焦PC新游戏发布、游戏技术以及PC游戏黄金时代背后的传奇制作人。出席的包括有“《战争机器》之父”Cliff Bleszinski和《DayZ》的制作人Dean Hall，著名游戏厂商例如暴雪、Square Enix、Devolver Digital（“《英雄萨姆》系列”和“《迈阿密热线》”系列开发商）也会出席本次活动。

本次活动发起者称随着STEAM和ORIGIN平台的普及、硬件的发展和更趋合理的价格使得PC游戏拥有者一个美好的前景和未来。但是不像其他平台，PC在E3中一直没有一个属于自己的展会。这次展会正是一个能让PC游戏界每个角落的专业人士和玩家都聚到一起，一起庆祝这个属于PC游戏的黄金时代和互相交流的最好机会。



本月人物

五十岚孝司

在上半年的游戏界如果说有什么新鲜事的话，“众筹”觉得算得上是一个。《恶魔城》系列制作人五十岚孝司于5月12日发起了新作《Bloodstained: Ritual of the Night》的众筹计划，平台暂定为PS4、XOne和PC，从画面上看是和“恶魔城风”的2.5D横版动作游戏。而更惊人的是，该项目只用了3个小时就完成了筹款目标，并在众筹结束的时候筹到了超过500万美元的惊人数字。当然，《莎木Ⅲ》在不久后便把这个记录打破，不过这就是后话了。



要闻

改革

Chinajoy出台禁令严管着装暴露

随着六月的进一步接近，Chinajoy2015的脚步也在逐渐临近。而正在这个时候，Chinajoy官方出台了限制模特衣着尺度的相关限令，根据主办方对展出模特公司提出的文件中详细规定显示，模特露出超过两厘米的“事业线”或者穿着低腰、齐臀短裤等裸露臀线或超过两厘米的身体部位将被罚款5000元，而同粉丝合影出现“低俗”或“过分亲密”造型，最高可处于1万元的处罚。

这从另一个方面也看出了Chinajoy今年改革的决心，随着国外游戏厂商对国内游戏市场的重视，主办方开始试图从专业层面上将CJ打造成级别更高的专业游戏展会。整顿内部风气只是一个开始，而后来的事实也证明了，本届Chinajoy的确给中国玩家带来了一场更加专业和盛大的游戏盛宴。



缺席

SEGA今年缺席E3

北美SEGA于5月7日宣布他们今年在E3上将不会有自己的展区。SEGA官方对此的回应道：本届缺席的原因是因为目前正专注于总部搬迁至南加利福尼亚的事务。而今年的晚些时候或者明年将会有众多3A级大作推出，详细信息也将会在总部完成搬迁后宣布。虽然今年将不会有自己的展台，但在今年的E3展会上SEGA依然会与其他业务伙伴合作，并继续会有丰富的展出内容。

变革

Konami游戏部门利润减少 经营路线变化

Konami于5月8日也公布了其2014年4月1日至2015年3月31日的财务报告。报告显示，公司总收入2181亿日元，比上财年小涨0.3%，营业利润约144亿日元，增长87.8%，净利润97亿日元，相比去年同期大涨147.3%。而在总收入增幅不大的情况下年利润却大涨，这主要得益于有效的成本控制。

财报中还专门提到在主机上的一些著名游戏系列的手游版，这些手游给Konami带来了稳定且可观的收入。而随着3A级别游戏的开发费用越发高昂以及Konami创始人兼董事会会长上月景正经营理念的变化，这也预示这Konami正走上一条变革的道路。

冷饭

Capcom计划于本财年推出更多高清重制版游戏

Capcom于5月7日公布的财务报告显示，Capcom上个财年的收入约为643亿日元，这数字也是自从2004年财年收入527亿日元以来的最低点。据Capcom的财报指出，全球销量超过300万套的《怪物猎人4G》厥功至伟，《终极街头霸王Ⅳ》、《生化危机 启示录2》和《丧尸围城3》的销量也在其中占了不少的份额。

而在上次财年期间发售的经典高清重制版游戏《生化危机 高清重制版》已于今年二月推出，目前游戏的出货量达到了100万份（包括数字版和实体版），作为一款重制游戏，可以说这样的成绩绝对让Capcom满意。而Capcom也打算趁热打铁，继续利用其现有的知识产权，继续制作推出重置版本的经典游戏。而后来的事实也证明了，《鬼泣4》的高清重制版《鬼泣4 特别版》同样获得了相当不错的评价。

6月 JUNE

本月焦点

六月游戏界的焦点有且只有一个，那就是E3！今年的E3在6月15日在美国洛杉矶举行，其出席人数达到了52000人。其中包括从100多个不同国家来自于300多间不同的公司的游戏业界人士，并在在展会上展出了超过1600种的各式产品。《辐射4》、《潜龙谍影V 幻痛》、《莎木Ⅲ》、《最后的守护者》等大作或者名作续集纷纷登场亮相，当然除了琳琅满目的新作之外，还有各种“黑科技”。VR技术再次成为了世人的焦点。微软的Hololens和索尼的Project Morpheus让各位玩家看到了游戏界未来的一个方向。



本月人物

铃木裕

在铃木裕在E3的索尼展前发布会出场时，整个会场，乃至整个游戏界顿时一片沸腾。从某种意义上来讲，《莎木Ⅲ》在E3上简直抢尽了全部的风头。比起“复活”的《最后的守护者》以及“该来的总会来的‘《最终幻想Ⅶ》重制版，《莎木Ⅲ》的发布无疑更具爆炸性。而后来的众筹也正正印证了这一点，众筹总金额达到了惊人的633万3295美元。同时也向世人证明了一点，有时候一个游戏是否成功，并不在于它赚了多少钱。众筹再次步入了玩家的视野，而“玩家花钱选择开发自己喜欢的游戏”则可能会成为未来游戏界的一个趋势。



要闻

伏法

黑客组织Lizard Squad核心成员伏法

著名黑客组织Lizard Squad曾多次攻击PSN和Xbox LIVE，他们中的某些成员甚至在网络上公然挑衅执法部门。俗话说“不作死就不会死”，他们中的其中一名核心成员在6月被芬兰法院判处有罪。

这位成员名叫Julius Kivimaki，代号“zeekill”，曾经在去年圣诞期间发起针对PSN以及微软Xbox LIVE网络的连续DDoS攻击，导致两者连续2天停止服务。虽然面临多达50700项指控，但因其年仅17岁，将可免于牢狱之灾。对他的指控包括了窃取数据、严重的支付欺诈、通信骚扰以及大量关乎企业机密的欺诈和网络暴力罪行。法院判决他缓期两年，并责令其参与“对抗网络犯罪”工作。



更名

《战争机器》开发组Black Tusk正式更名The Coalition

曾开发过“《战争机器》系列”的微软旗下的Black Tusk工作室又一次改名了，新名字为The Coalition（原意为“联盟”）。工作室高层Rod Fergusson解释道“联盟这个词意味着他们是一个团队，也代表着他们目前正在开发的游戏项目。联盟本身就是指由各种不同的个体为相同目的而组成的队伍，而这个名字很好地反映了他们团队的现状。就如其他微软第一方游戏一样，提到343 Industries，大家就会想到“《光环》系列”，而提起Turn 10，大家就会想到“《极限竞速》系列”。而他们则希望当玩家提起The Coalition时，大家会立刻想到“《战争机器》系列”。

下架

《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》PC版因出现问题遭遇下架

PC版《蝙蝠侠 阿克姆骑士》发售之后，玩家发现游戏存在大量的问题，其中包括画面卡顿、帧数降低、声音故障以及贴图材质下降。这也直接导致了本作的PC版在发售后不就便遭遇下架。然而让更多PC玩家感到气愤的是，导致这一切的原因也正正是本作的发行商华纳兄弟。他们早在几个月前就知道了本作PC版存在问题，但决定专注于主机版的开发。测试小组人员分配不均是其中一个原因，而没把测试工作外包给其他测试公司的原因是为了避免提前泄露游戏内幕。也因为如此，华纳内部的测试小组只能专注于检查720p分辨率下游戏的bug，这也能解释了为什么游戏在更高分辨率下会有游戏表现会显著变差的问题。

期望

上海游戏精英峰会开幕

第三届上海游戏精英峰会于2015年6月29日在百视通大厦召开。在峰会上，东方明珠新媒体股份有限公司总经理胡湧，向与会者分享了国行PS4和Xbox One上市以来的一系列重要数据，以及未来3年内东方明珠对两台主机的战略规划。他指出在未来将会有更多的国行游戏通过审批并进入国内市场，“精品”将会是进口大作引入的关键词。而国产游戏的培养也会是计划的一部分，重点扶持和加速开发将会是计划的重要组成部分，值得一提的是，独立开发者同样是计划的组成部分之一。在讲话的对话，胡湧说道希望今后能通过PS4和XOne把中国游戏推向全球，从而达成文化的“引进来”和“走出去”。



索引

实用至上主义是暑期特刊的一个传统项目，我们将 2015 年上半年一些值得推荐的游戏的心得进行了汇总，旨在帮助一些未曾尝试这些作品的玩家在进行游戏时获得最直观的关键心得，以此少走弯路。下文共收录了一月到六月共计 17 款佳作的攻略心得，希望能帮助玩家对付暑期“补课”的难题。

3DS

二度勇气 最终境界 68

PSV

噬神者 2 狂怒解放 73
海贼无双 3 75
战国无双 4– Ⅱ 76

XOne

腐烂国度 69
黑道圣徒 冲出地狱 73
最终幻想 零式 高清版 74
德军总部 旧血统 75
巫师 3 狂猎 75
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 76

PS4

如龙 誓约之地 69
血源诅咒 70
魔界战记 70
新次元游戏 海王星 V Ⅱ 71
魔能 2 71
黑道圣徒 冲出地狱 73
噬神者 2 狂怒解放 73
勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城 74
最终幻想 零式 高清版 74
海贼无双 3 75
德军总部 旧血统 75
巫师 3 狂猎 75
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 76
战国无双 4– Ⅱ 76

Wii U

异度之刃 X 72

PS3

勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城 74
海贼无双 3 75
战国无双 4– Ⅱ 76

实用至上主义

2015上半年游戏之研究秘技大集合

3DS 上半年游戏研究秘技大集合

二度勇气 最终境界
BRAVELY SECOND END LAYER

发售日	2014年4月23日
类型	角色扮演
发行商	Square Enix
版本	日版

练级大法

准备工作：

1. 将遇敌率调至 100%。

2. “すっぴん”职业 LV8 可学会的辅助技能“JP アップ”

●游戏初期（第 1 章 ~ 第 3 章）：初期可以在イスタンタ－ル左侧的沙漠处反复刷怪练级，使用精灵魔法可将敌人带走。辅助技能要装备上阻止敌人先出手的“未来预知”（占星术师）和提升我方 BRAVE ATTACK 率的“索敌”（ねこ使い）。

●游戏中期（第 4 章）：入手飞空艇后，前往イスタンタ－ル右上方被森林包围的湖地区，在这里将副职业转换成“狩人”或是“トマホ－ク”，进入战斗后 BRAVE 四次，使用通常攻击消灭敌人。武器最好选择从グランシップ购买到的最强兵器。

●游戏后期（第 5 章 ~ 通关后）：推荐练级地点在源泉洞的中央部，这里敌我双方的攻击均带会心一击效果，副职业仍是“狩人”或是“トマホ－ク”，辅助技能装备“行きがけの驮赁”（ソ－ドマスタ –LV4）、バラ－ジ（トマホ－ク LV6）、プリシジョン（狩人 LV7），防具要选择强化物理防御力的。战斗时依旧采取 BRAVE 四次→通常攻击的形式，2 ~ 3 战为一个回合。

到了第 6 章后，刷经验的战场可以转移到ロンタ－ノ离宫，在存档点附近反复刷怪即可。这里的怪一次会出现 2 ~ 6 只，使用“ウィザ－ド”的群体魔法一般需要攻击 4 ~ 6 次才可将其消灭。连战 2 次获得的 JP 点数在 700 左右，连战 3 次的 JP 点数一定会达到 999。

入手职业“妖狐”后一定要第一时间将其练满，LV10 会解锁最强练级技能“黄泉送り”，只要给团队中最先行动的角色装备上“黄泉送り”，再配合辅助技能“JP アップ”和饰品“グロウエッグ”，半小时就可练满一个职业。

刷钱大法

地图选择源泉洞的西部，职业和辅助技能组合为：黑魔道士 ×3（そのまま全体化、四刀流、ピンチに消费 0），商人（そのまま全体化、三刀流、ピンチに消费 0、未来予知，商人的副职业选择黑魔），饰品装备“金の卵”和“进取のバッヂ”。把自己搞到残血后进入战斗、对敌全体连发サンダガ。一场连战打下来，差不多可以入手 30 万。

高效赚取“カプ”

カプカプメ－カ－是一个制作玩偶的小游戏，四位角色合力制作玩偶，玩家可以将制作好的玩偶卖掉，获得名为“カプ”的资产。使用“カプ”可以购买到各种道具，例如可以同时生产多个玩偶的剪刀、提升单价的填充物、缩短时间的粘合剂和提升稀有度的上色笔。道具一旦购入就可以反复使用，但每次使用都还需要支付一定的“カプ”。因为无论是道具还是“差し入れ”提供的 BUFF 都只针对这期间制作出来的玩偶有效，假如在 BUFF 结束时玩偶还没有做出来的话就享受不到该 BUFF 的收益。我个人推荐是在制作还剩 15 秒时上道具 BUFF，还剩 5 秒时上“差し入れ”，这样在“差し入れ”持续的时间内就能完成 2 轮制作过程。如此一来每一盒玩偶最高都可卖到几十万。



XOne 上半年游戏 研究秘技大集合

腐烂国度 周年版
State of Decay Year One Survival Edition

发售日 2015年4月28日
类型 动作冒险
发行商 Microsoft
版本 美版



留的青山在

作为一款生存类游戏，游戏操作上没有太多技巧可言，整合版也不存在什么漏洞。唯一能钻一下的漏子就是利用读档的方式避免角色的永久死亡，游戏设定当玩家控制角色死亡后，游戏会自动存档并以另外的伙伴进行接下来的游戏，如果玩家培养的强力角色真的翘了辫子后面的游戏将变得吃力无比。所以当在游戏中感到自己陷入必死的绝境时可以直接按 MENU 选择退出游戏，这样玩家就会直接回到基地内。如果在驾驶汽车的状态下选择退出的话，车辆也会同时在基地外的空余停车位刷新，当然没有停车位的话车子也就只能消失在次元黑洞之中了。不过此法在生命线模式内，只能在附近安全位置重生。而如果是陷入气绝状态才选择退出的话，角色就会被系统无情的判定为死亡了。不过即使陷入气绝状态也绝非回天乏术，只要赶在游戏自动存档前退回主界面关闭游戏就可以化险为夷了，不过存档之前的游戏内容就只能放弃了。

卖队友不要脸红

游戏中的同伴角色不仅 AI 低下，他们平时“英勇”的行为也会为玩家带来许多不必要的麻烦。但是好在也不算一无是处，在外出探索时邀请上一位同伴共同外出，战斗时他们就可以成为玩家最强而有力的肉盾。当然这种转移丧尸仇恨时，卖队友一定要干脆，首先同伴的耐打程度绝对远超玩家使用角色，另外即使他们被丧尸围困我们也能保证将其救出。游戏前期阶段，伙伴的能力值也远高于玩家，他们将僵尸击倒的成功率会远远高于玩家。最后最为关键的一点是，如果伙伴在一同外出时受到了重伤，他们就不会从基地离开了，再也不用出门寻找走失的同伴的那种安心的感觉真是让人说不出的踏实。

崩溃模式资源保留

崩溃模式中通过 RV 装置开始新的等级后，之前赚取的影响力无法继承。但是携带在角色身上的装备和道具可以保留到新等级下，所以在每次乘坐 RV 出发之前，将角色背包内携带为影响力价格最高的物品。在进入下一等级后，将道具重新放回基地内就可以换取影响力。另外需要注意的是，由于非玩家操作角色也有自身的行动自由，所以道具转移的方法一定要在确定角色登陆 RV 的状态后尽快进入新的等级，避免同伴外出发生意外，造成人、财、道具的巨大损失。

PS4 上半年游戏 研究秘技大集合

如龙 0 誓约之地
龙が如く0 誓いの场所

发售日 2015年3月12日
类型 动作冒险
发行商 SEGA
版本 日版

全女优映像入手方法

编号	女优	解锁条件
1	有村千佳	完成千佳全部特别训练，以及对应支线
2	纱仓真菜	完成真菜全部特别训练，以及对应支线
3	上原亚衣	完成亚衣全部特别训练，以及对应支线
4	大槻响	完成小响全部特别训练，以及对应支线
5	初美纱希	完成纱希全部特别训练，以及对应支线
6	佐藤遥希	完成支线33 与爱撒娇的你
7	友田彩也香	完成支线32 与性感的你
8	凑莉久	完成支线31 与清纯的你
9	白石茉莉奈	神室町房地产模式剧情全部完结（即打倒金融王）
10	朝仓琴美	苍天堀夜店模式剧情全部完结
11	南梨央奈	完成支线24 录像带·女孩
12	爱须心亚	完成支线52 请当我男朋友吧
13	樱井鲇	完成支线7 SM讲座
14	羽月希	完成支线79 神味庵の主人，并且与神味庵的老板好感度升到最高
15	北川绘里香	桐生在神室町的桌球城打三次桌球后，然后跟绘里香打一盘金球模式，不论成败都可以解锁
16	佳苗琉花	完成支线54 电玩中心店员·琉花，并且与店员琉花的好感度升到最高
17	真木今日子	完成支线82 电玩中心店员·今日子，并且与店员今日子的好感度升到最高
18	丘咲惠美梨	完成支线52 马赫保龄球馆店员·惠美梨，并且与店员エミリ的好感度升到最高
19	相叶丽香	完成支线10 然后成了爸爸
20	古川伊织	完成支线54 邪教的陷阱
21	羽田爱	在苍天堀的卡拉OK店随便点唱一首女性唱的歌（不能约妹子来）
22	水城奈绪	完成支线22 瓮中之鳖
23	夏目优希	在苍天堀的迪斯科厅喝杯酒
24	伊藤里奈	完成支线64 涂鸦情书
25	Maika	在神室町的迪斯科厅喝杯酒
26	长谷川雫	完成支线57 填字游戏
27	乙叶七濑	完成支线46 只能盘查的警官 并且与警官菊池的好感度升到最高
28	栗林 里莉	完成支线49 心形项链
29	阿部乃美久	在神室町的卡拉OK厅随便点唱一首女性的歌（同样不能约妹子来）
30	通野未帆	完成支线51 便利店店员·未帆

勒索哥单挑攻略

什么？被勒索哥打劫了钱拿不回来？不怕，这里教你怎么 0 改吊打勒索哥。

先分析勒索哥的攻击套路，常用的招式有 3 种，一种是直线冲撞攻击，被撞到会倒地，之后就算起身按得再快，肯定还会被踩一脚或者被摔一次，钱潮斗技里面最弱形态的主角勉强能挨下一套撞击和踩脸，但实际游戏里会根据难度不同而变化，最高难度 0 改的话基本上是秒杀的。第二招是一套甩拳＋踢腿＋双手甩拳的三段攻击，不过他经常只出第一下。然而第一下的硬直很小，如果不马上进攻的话他就可以防御了。所以实战时经常会出现，玩家看到他甩完第一拳之后就想冲过去攻击结果被后面踢腿打中的情况。所以一定要记住，他用拳攻击其实是有三段的，太小心会失去进攻机会，但是太冲动会得不偿失，必须冷静应对和判断。第三招是大幅度甩拳头，这招的动作幅度比上面那招甩拳要夸张，而且打完之后会出现一个跪地的硬直，这时候是输出的好机会。

0 改打的一大原则就是“缩”。桐生的快攻手形态推荐连段是□□△或者□△。只有当他用大幅度甩拳的时候才用□□□□△（热血状态下可以追加到□□□□□□△）这种高伤害连段，而且要尽量保证△攻击不被防御才能积蓄较多的热血槽。每次连段打完之后必须用三连回避拉开距离，然后等待下一次进攻机会。真岛的打法也大同小异，主要用喧哗师，看准硬直□△或者□□△进攻，大幅度摆拳的硬直可以用□□□△，积蓄热血量表，然后切强打者直接发动热血动作。

想练习打勒索哥的话可以在主菜单选择“究极斗技”来练习，其中钱潮斗技全是打勒索哥的，完成里面全部充满了制作组恶意的修炼之后，你就能轻松吊打勒索哥了。

金钱岛刷钱攻略建议

虽然在路上揍一顿勒索哥能赚到一笔非常可观的金额（只要你有实力），但充其量只能作为游戏前期赚点快钱的手段，后期真正来钱的还是桐生的金钱岛系统。不过金钱岛系统的特点在于

前期投入很大，很可能入不呼出，但是当一旦投资到位之后，后期就能轻松坐享其成。所以在挑战最高难度的时候如果想轻松一点的话，建议开启了金钱岛系统之后先将相关的剧情完成，然后捞一大笔钱强化能力之后再打主线，就会变得非常轻松。这里给大家一些攻略金钱岛的建议。

1、制压了娱乐王的区域之后，推荐优先制压赌博王的地区，因为这块地区的收益额是最高的，而且离事务所比较近，发生了妨碍事件可以快速过去解决。

2、早期先重点发展赌博王的区域，资金也尽量用来投资赌博王地区的。

3、其余两个地区假如有一个发生了妨碍，如果懒得跑地图可以先放任不管，因为没有发展，收益本身就微不足道。

4、玩房地产的阶段最好是一边挂着收益一边去做其他支线。

5、桐生一马最好用 CP 去将收益速度提升 3 级，这样来钱会快很多，但是不用升太高，因为实际上你做支线期间没这么多闲功夫整天跑回办公室的，升太高只会浪费 CP。

6、房地产是个需要长线投资的系统，每次收益完成之后都必须将自己所有的商铺强化一遍，虽然这样会导致早期收益很低甚至入不敷出，但是终归还是要将全部企业升满的，而且先投资，以后来钱速度就会更快，总的来说百利而无一害。

7、各个地域必须各个击破，尽量不要多个区域同时并进，因为地域压制成功之后不会再发生妨碍事件，成为真正的稳定收入来源。

8、最！最！最！重要的一点！每个地域必须配置经理人，否则遭到企业抢夺就会束手无策，特别是赌博王和演艺王地区，企业价格都是 1 亿、10 亿出头的，如果自己有强化过，重新买回来的价格还会比之前更高，非常不值。



血源诅咒
Bloodborne

发售日	2015年3月24日
类型	动作角色扮演
发行商	SCE
版本	中文版

四条“三分之一脐带”的获得地点

要想达成真结局，玩家必须在做最终战之前把三条“三分之一脐带”吃掉。其中两条脐带能



在游戏的主线流程中获得，另外两条则是通过完成支线剧情获得。

其中一条是玩家击倒教会镇三个 BOSS（代理人阿梅利亚、亨维克的女巫、缺血的怪兽）其中一个之后和她对话再把她送到教堂病房，然后在血月剧情后，玩家回到教堂病房后会发现阿丽安娜不见了。回到教堂病房的地下室（也就是“欧顿之墓”到“教堂病房”的路上）能找到她。把她和地上的不明生物解决后能获得“三分之一脐带”。

另外一条则需要玩家在血月之后从“禁忌树林”处回到诊所时可以通过后门进入诊所，进去后玩家会发现尤瑟夫卡躺在病床上动弹不能，解决她后能获得“三分之一脐带”。

轻松无伤战胜BOSS

虽然本作的难度很高，但还是有方法可以轻松制敌的。“血腔流”在游戏中算是一个“大器晚成型”的成长类型，在游戏后期的支线迷宫“荒废的凯因赫斯特城堡”玩家可以获得远程副武器“伊芙琳”。50 的血腔配合已改造成“+9”以上的“伊芙琳”能发挥出极大的威力，在战斗中配合道具“骨髓粉”（作用为增强子弹威力），再配合“以血换弹”的能力和增加子弹最大值的符文，玩家就可以在一个相对安全的距离把圣杯地牢包括主线流程中的大部分敌人和 BOSS 轻松消灭。这个方法在圣杯地牢中尤其实用。

魔界战记 5
魔界战记ディスガイア5

发售日	2013年3月26日
类型	策略角色扮演
发行商	日本一
版本	日版

榨取魔力提升能力法

由于敌人捕获与劝降系统的加入，导致本作多出了榨取魔力药水这一快速提升我方能力值的新方法。首先要将游戏进行至后期，并将部队屋中的“捕获部队”和“捕虏说得部队”的等级升满，这样便能够大大提高捕获以及说得的效率。最好的捕获用关卡为修罗难度的练武 4，关卡中正好有 3×3 分布的 9 头熊，不过 20 星强度下的熊实力强劲，并不是轻易能够捕获的。推荐用副职业全部练满的男主角作为捕获手，各项基础能力值最好已经在 1000W 以上。之后，就要给实行捕获的主力装备魔能力了。其需要装备的泛用魔能力便是一些提升能力值的魔能力，诸如ヴォイド的“バイオレンド”、侍的“死狂い”、猫娘族的“舎て身”、暗黑骑士的“ヘビ－スタンス”等，提升完后的能力值最好在 2000W 以上。而这些魔能力中，除了“バイオレンド”需要让ヴォイド通过角色界后做成秘传书学习，其余魔能力均能够在副职业 Master 后去技能屋习得。当然，玩家也可以装备其他需要通过角色界随机习得或完成普通任务才能获得的魔能力。装备方面，由于要使用移动提伤的魔能力，所以推荐装 3 双鞋子，武器则推荐装备带有“スイカ割り屋”的恶搞武器スイカ作为副武器，另外再装备一把高威力的剑武器为主武器（剑的伤害判定依据为攻击力，有助于提高伤害）。此外，我们还需要准备 5 只学习了魔能力“自我牺牲”的高阶珍茸族，以及一个习得了范围是 3×3 特殊技的ガンナ－，还有 3 个天使兵（邻接在主角身旁提升能力）。有了这些之后，



我们便可以开始抓熊了。

介绍一下具体的抓熊步骤，首先让主角和 5 只珍茸族出击，用另外一名角色消灭己方的珍茸族，男主角进入复仇状态提升能力。之后将男主角移动到 9 只熊的后方，再让 3 名天使兵包围主角，之后让枪手出击，用范围攻击登陆熊，之后让男主角使用最高级的捕获术，这样就能一举抓到 9 只熊了。重复以上步骤，抓满 128 只后就去说得屋说得熊，再把它们榨取成 1 瓶魔力药水。此时再准备 1 名已经习得了“气配りの达人”的メイド，这样メイド就能同时对包括其自身在内的 5 名角色使用道具了。之后找一张地图，让需要提升能力的角色包围住メイド，メイド使用魔力药水同时提升 5 人能力。之后再重复抓熊喝药水的步骤，直到角色能力值再次提升了 1000W（一般用时在 3 至 4 小时左右）。

修罗界最终BOSS快速战法

修罗界最终 BOSS 的实力强劲，不做前期准备是很难战胜他的。由于只需要打败 BOSS 就能过关，所以采取一回合秒杀 BOSS 的方法。选择キリア作为主力输出，之后我们就要先来做一些前期准备，固有魔能力方面，首先要为キリ

ア装备对单体伤害提高 50% 的魔能力“武士道”以及移动加伤的魔能力“アサルトアタック”，泛用魔能力则精良装备提升能力值得魔能力，尽量把主角的能力值提升到 4000W 左右，记得把主角放入“足轻队”。装备方面，推荐装备提升伤害但是降低防御力的**スイカ**为副武器，然后再装备一把高威力的剑，之后再装备 3 双移动力为 3 的鞋子。除了主力输出，我们还需要准备 5 只习得了魔能力“自我牺牲”的珍茸族，1 个习得了固有技“マルチアタッカ－”的贤者，还有一个习得了固有技“アフタヌ－ンテイ－”的メイド。

做好了前期准备就可以开始实战了，开场首先让**キリア**和**クリスト**出击，然后再让 5 只珍茸族出击，让另一名角色击破我方的 5 只珍茸族，之后**キリア**和**クリスト**进入复仇模式。此时先让**キリア**击破拦路的敌人，然后让**メイド**使用“アフタヌ－ンテイ－”让**キリア**再动，让贤者对**キリア**使用能让一次攻击变为两次的“マルチアタッカ－”，再让**クリスト**使用带有必中和必闪效果的魔奥义。此时让主角先移动到最远处，然后随便使用一个道具，之后使用魔奥义获得多余的 2 次行动回数，然后走到 BOSS 背后对其使用威力最强的特殊技，两次攻击行动共能造成 4 次伤害，一般 BOSS 就已经被带走了。如果没有被击倒，也可以再利用必闪撑过敌方回合，再进行一轮攻击便可。

新次元游戏 海王星V Ⅱ

新次元ゲイム ネプテュ－ヌV Ⅱ

发售日 2015年4月23日
类型 角色扮演
发行商 Compile Heart
版本 日版



全结局分支条件

本作实际上有 3 个结局，分别为猛争恶堕 END（坏结局），成佛 END（普通结局）和复活 END（真结局）。其中坏结局没有 CG 也没有奖杯，完全可以不去管的。三个结局的分歧在《心次元》剧本里。

猛争恶堕结局与其他结局分歧

《心次元》篇第三章，进入**オラトリオ**の回廊打 4 女神之前，大地图上有 4 个绿色“！”提示的剧情点，这 4 个剧情点跟 4 女神的梦有关。全部都触发了的话，打倒 4 女神的时候就能继续正常流程，但如果漏了任何一个剧情点，那么打赢 4 女神之后就会直接迎来 BAD ENDING。

成佛 END 与复活 END

两个结局剧情走向几乎是一样的，只是复活 END 在成佛 END 后面还多一小段流程出来。虽然要到《心次元》篇尾声的时候才出现分歧，但是分支条件都集中在《超次元》的剧本里面，达成复活 END 的【FLAG】一共有 8 个，其中有 6 个是在大地图上的角色会话剧情，这些剧情没有“！”提示，但是选择对话之后会切换到 AVG 模式（不过没有语音）。8 个 FLAG 在《零次元》篇里面有一个，其余都在《超次元》篇里面。如果全部达成的话就能进入复活 END，否则进入成佛 END。

FLAG	发生时间	触发条件条件与内容
1	《零次元》第五章	**ネプテュ－ヌ**一个人回到超次元世界，跟主城所有剧情相关NPC对话之后跟**イストワ－ル**对话，内容提示为“…うう…头が…”
2	《超次元》**ネプテュ－ヌ**篇	完成了公会任务“まず手惯らす”之后跟**イストワ－ル**对话，内容提示为“…そういえば、どこかで见觉えがあるような…”
3	《超次元》**ネプテュ－ヌ**篇	达成【FLAG 2】，并且**プラネテュ－ヌ**信仰值60%以上的时候跟**イストワ－ル**对话，内容提示为“zzz…”
4	《超次元》**ネプテュ－ヌ**篇	完成【FLAG 3】之后，完成公会任务“い–すんからの依赖1”
5	《超次元》**ネプテュ－ヌ**篇	完成【FLAG 5】之后，完成公会任务“い–すんからの依赖2”
6	《超次元》**ノワ－ル**篇	**ラステイション**的信仰值在40%以上，跟**ノワ－ル**对话，内容提示为“…ふぅ。なんだか疲れちゃったわ”
7	《超次元》**ブラン**篇	**ルウィ－**的信仰值在40%以上，跟**ブラン**对话，内容提示为“ちょっと疲れたわ”
8	《超次元》**ベ－ル**篇	**リ–ンボックス**信仰值在40%以上，跟**ベ－ル**对话，内容提示为“ちょっとだけ休もうかしら”

纯粹为了达成结局条件刷信仰值的方法

上述的条件里面，有 4 个是跟国家的信仰值有关的，刷信仰值最快的方法是投资“广报”，在**ノワ－ル**、**ブラン**、**ベ－ル**这三个篇章里面，将广报提升到 LV3（需要金额为 18000），并且再完成 2~3 个支线任务即可达成要求的 40%。

不过要注意不要章节一开始就去投资，因为战斗的时候发动女神化会消耗信仰值，如果太早投资了广报，做任务的时候就不能使用女神化了。因此笔者建议大家可以先发展主要剧情，等同伴都加入了之后，再去刷公会任务。同时完成 3 个然后一口气报告了，最后再去投资广报（钱要一开始准备好）。**ネプテュ－ヌ**要求的信仰值高一些，但方法不变，不过资金不足的话，广报不要投资 LV5，因为 LV5 是不增加信仰值的。

后期一夜致富方法

如果是追求白金的话，需要金钱的地方主要是投资各个城镇的三个项目。游戏到后期可以先打斗技场存一定的金钱，将“**うずめの**假据点”以及“**心の**废墟”这两个城市的“广报”项目投资到 Lv10，这样就能各自获得一套（5 件）女神装备。其中心之废墟送的一件能卖 250 万，而假据点送的一件甚至能卖 5000 万，全部卖掉之后资金的问题基本上就全解决了。之后可以开第二周目，将金钱全部继承过去，因为投资情况是不会继承的，所以二周目的时候可以重新拿回那些卖掉的装备。

魔能 2

Magicka 2

发售日 2015年5月26日
类型 动作角色扮演
发行商 Paradox Interactive
版本 美版

灵活更换法杖、法袍

由于游戏中巫师的能力数值没有差异也无法提升，只有通过更换法师的长袍和法杖才会对角色属性产生改变。法师长袍在提升巫师某些元素能力的同时，也会为巫师带来一些元素的免疫效果。虽然长袍也会影响巫师产生弱点属性，但是在游戏中还是有非常巨大的作用。法杖可以强化巫师个别魔法元素效果，与长袍相同，在获得一种元素加成的同时也会造成其他相斥元素的弱化。在合作游戏中，通过选择不同的法杖，区分巫师在团队中的任务也会起到事半功倍的效果。举例如果在四人合作中，一名玩家选择火焰元素免疫的长袍，另外三人即使不停的施放龙息的火焰范围伤害也不会受到友军伤害，同时再携带强化治疗的法杖的话就会成为队伍中可靠的恢复角色。

自定义道具刷白金

本作中有许多刷刷刷的奖杯，除去那些与伙伴有关的必须要有好友帮忙之外，其他的都可以利用游戏中的 NPS 或者敌人刷取。进入游戏时，配合游戏道具的使用，将敌人的血量调高，同时将法杖和法袍都选择为有对应加成的，最后再使用道具让自身变得不会受到伤害，这样进入高难度后，将敌人引到一起使用 L2 范围施放元素魔法可以快速刷取伤害值，同时治疗敌人也会计入与治疗相关的奖杯统计，其他看似有难度或挑战性的奖杯也可以使用游戏道具简单取得。

Wii U 上半年游戏 研究秘技大集合

异度之刃 X
XenobladeX

发售日	2015年4月29日
类型	角色扮演
发行商	Nintendo
版本	日版

开拓网络的资源增收

游戏中后期开启机甲和武器打孔系统之后会消耗大量的金钱和米拉元素，而不少任务的完成条件更是跟米拉元素的储藏量息息相关。这里就介绍一些有关资源和赚取收入的基本方法。

1. 获取探针

修改开拓网络（フロンティアネット）的资源点中的探针，就可以调整金钱和米拉元素的收益比例。探针的获取条件如下。

■贮藏探针：米拉元素上限增加 3000。
・完成主线至第 11 章（4 个）
・任务“开拓の手引き”
・任务“惑星ミラの开拓その 4”
・任务“惑星ミラの开拓その 5”
・白树大陆的宝箱（第 401 区东北的“深渊の洞窟”内）
・黑钢大陆的宝箱（第 514 区 FNS 南边的格子）
・完成黑钢大陆的收集百科

■复制探针：复制邻接的所有探针效果。但复制探针之间不能互相复制，而且没有同级探针的连携效果。
・完成第 5 章
・任务“强欲”（家门前）
・任务“命の金”（工业区中央）
・忘却溪谷的宝箱（第 307 区）

■强化探针：强化邻接探针的主要机能。
・任务“惑星ミラの开拓その 1”
・任务“惑星ミラの开拓その 3”
・任务“新しきフロンティア”
・任务“新素材みらにうむ”
・任务“挑战のデ－タプロ－ブ”
・完成原初荒野的收集百科

2. 高收益率的 FNS

只有在发现了 FNS 周边的秘境和绝景的情况下，设置的リサ－チプロ－ブ才会生效并增加大量的金钱收益。以下是附近有 2 处秘境 / 绝景或收益力较高的 FNS，配合复制、强化探针，能够大幅增加金钱收益。

忘却の溪谷・第 318 区 FNS
夜光の森・第 221 区 FNS
忘却の溪谷・第 315 区 FNS
黑钢の大陆・第 505 区 FNS
黑钢の大陆・第 513 区 FNS
白树の大陆・第 414 区 FNS
夜光の森・第 214 区 FNS
忘却の溪谷・第 313 区 FNS

3. 任务“命の金”达成方法

探针任务中有需要达成收益 130000G 的条件，按照以下位置即可完成。需要リサ－チプロ－ブ 9 个、强化プロ－ブ 2 个、コピ－プロ－プ 3 个。具体位置和等级可作微调。

第 214 区：リサ－チプロ－ブ G4
第 215 区：强化プロ－ブ G1
第 221 区：リサ－チプロ－ブ G4
第 222 区：コピ－プロ－プ
第 318 区：リサ－チプロ－ブ G6
第 315 区：コピ－プロ－プ
第 317 区：コピ－プロ－プ
第 319 区：リサ－チプロ－ブ G1
第 313 区：リサ－チプロ－ブ G1
第 414 区：リサ－チプロ－ブ G2
第 505 区：リサ－チプロ－ブ G2
第 508 区：リサ－チプロ－ブ G1
第 509 区：强化プロ－ブ G2
第 513 区：リサ－チプロ－ブ G4

4. 米拉元素贮藏量

制作隐藏机甲 Ares.90 需要 100000 米拉元素，利用夜光之森和白树大陆可以节省贮藏探针，较容易地达成要求。

■白树の大陆的设置举例
第 401 区：贮藏
第 402 区：强化
第 408 区：コピ－
第 406 区：贮藏
第 405 区：强化 2
第 403 区：贮藏
第 413 区：贮藏
第 416 区：コピ－
第 418 区：贮藏
第 419 区：强化 1
第 420 区：贮藏
第 417 区：贮藏
第 409 区：コピ－
第 411 区：贮藏
第 113 区：贮藏

■夜光の森的设置举例
第 207 区：贮藏
第 202 区：コピ－
第 208 区：贮藏
第 203 区：强化 2
第 204 区：コピ－
第 205 区：贮藏
第 209 区：コピ－
第 212 区：强化 1
第 211 区：贮藏
第 216 区：コピ－
第 225 区：贮藏
第 218 区：贮藏
第 215 区：贮藏
第 224 区：贮藏
第 223 区：贮藏

5. 开拓网络的稀有资源

采掘探针会定期采集到稀有素材，超过数量上限时就会自动卖掉换成金钱。其中ド－ンナイト、ウロボロス结晶、暗黑辰沙的售价较高，不妨在这些 FNS 上优先设置采掘探针。

6. 贩卖收集百科物品

如果需要临时凑钱，又没到定期收益的刷新时间，就可以靠贩卖百科中的稀有物品来赚钱。只要使用传送点，就可以马上刷新附近的物品。



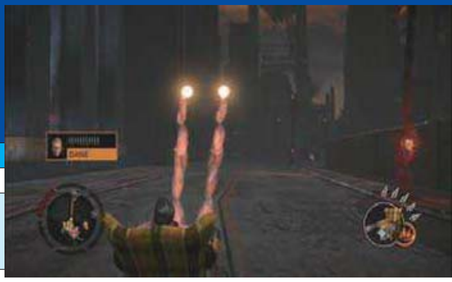
跨平台 上半年游戏研究秘技大集合

黑道圣徒 冲出地狱
Saints Row: Gat Out of Hell

发售日 2015年1月20日
类型 动作冒险
发行商 Deep Silver
版本 美版
对应机种 PS4/XOne

原罪武器取得方式

游戏中的7种武器类型均有一个隐藏的、对应圣经原罪的武器，这些武器相比普通武器要强出不少，而且这些武器也与成就/奖杯相关，下面是所有原罪武器的获得方法。



名称	类型	获得方法
Uriels Edge	Melee	完成所有集结之地（Marshalling Ground）任务。
Gallows Dodger	Pistol	在游戏过程中，玩家会在地图上看到带有特殊红色标记的敌人，这种敌人外貌与普通的路人恶魔相差无几，不同的是它们头戴紫色头巾，只要累计杀死这种敌人7次就能自动获得。
Diamond Sting	SMG	获得方式最简单的原罪武器，游戏初期就能在武器贩卖机处买到，价格为10万。
Boom Chicka	Shotgun	开启全部5个神秘宝箱支线任务。
Armchair A Geddon	Rifle	这个原罪武器可以在地图西北部的一处房顶上找到，在角色等级到达15后升级能力“Collectible Finder”后会显示在地图上。
Ark of the Covenant	Explosive	取得难度最高的原罪武器，其要求玩家不断在城市中引发骚乱，让屏幕左下角的环状通缉槽涨满，并将出现的巨型怪物Archduke击倒，如此反复数次，直到让通缉槽涨满后Archduke不再出现，取而代之的是地图上会出现一个Genkai教授（粉红色的猫头），将其击倒就能获得这把武器。
Last Supper	Special	在角色等级到达15后升级能力“Collectible Finder”后，地图上会出现3处马桶模样的图标，以此对其进行调查即可获得。

噬神者2 狂怒解放
ゴッドイーター2 レイジバースト

发售日 2015年2月19日
类型 动作
发行商 BNEI
版本 日版
对应机种 PS4/PSV

服装收集奖杯解锁建议

本作其中一个最麻烦的奖杯就是收集400件衣服的奖杯“极东收藏辑”，要求拥有400种服装，注意是种类，相同的服装不算。其中衣服上装和下装分开计算，但是套装只算一件。这个奖杯的繁琐的地方在于400件服装需求大量捡回来的素材。所以如果想尽快解锁的话，游戏前期打剧情的时候就要注意多捡垃圾。当然，如果你前作就已经刷到了400种服装或者已经有足够的素材量能让你毫无烦恼做出400件服装的话，自然会轻松很多。

游戏中的服装数量非常多，但是用到的素材种类很少，其中有一大部分是可以在商店直接购买的，所以制作衣服之前必须要有充足的金钱，当然哪怕没继承到多少遗产，本作后期也是完全不缺钱的（笔者继承存档之后金钱大概是3万多，到R14通关之后变成了300W）。有了钱，就要先把商店里药草以下爆缩体以上的素材全部买200个左右（不够以后再来买），然后先用买回来的素材把能做的衣服都做了。

剩下那些不能买的素材，下面将列出一些使用量比较多的素材取得方法供大家参考，因为本作退任务是会保留已经获得了的素材的，所以某些完成任务不会奖励或者奖励几率和数量很低的素材，建议在相应地点把场地搜刮一遍，然后退任务，这样效率会比较高。

荒神丝：需求量最高的衣服素材之一，而且商店没得卖，还好也有非常效率的方法可以刷。一般来说取得方法是从低级任务的地茧女中捕食获得，推荐打高难度任务R1“图书馆攻击”（ライブラリー・アタック），任务报酬里有3项荒神丝，概率都是20%。另外任务中会出现5只地茧女，杀掉之后捕食也有一定几率获得。此外这个场地A区的采集点也有一定几率捡到，平均一场下来可以拿到5个以上。

荒神纺丝：推荐一般任务R4“咖啡时光”（コーヒーブレイク ランブルラン），完成任务有3项无条件奖励是荒神纺丝，虽然概率只有8%，但是场地内同样有地茧女可以捕食，而且A区的采集点也能采集到。

上等绢丝（上绢丝）/牛革/强化芳纶纤维（强化アラミド纤维）：虽然无法直接购买，但是可以到商店购买绢丝、人工皮革和芳纶纤维回来直接合成，兑换比例是10换1，另收价格2000fc。

阿丽雅德妮之线（アリアドネの丝）：R7～R8叹息平原和愚者空母可以采取到，也可以从R7～R8的地茧女身上捕食到。

低品质橡胶（低品质ゴム）：R1～R8的铁塔之森、苍冰峡谷和创痕防壁可以采集到。

高品质橡胶（高品质ゴム）：R7～R10的铁塔の森、苍冰峡谷和创痕防壁可以采集到。

阿丽雅德妮之线团（アリアドネの丝茧）：从R9～R10的叹息平原或愚者空母采取，或者从R9～R10的地茧女身上捕食。另外也可以打高难度任务R9的“废墟の女王”，完成任务有36%几率奖励，或者打一般任务R9的“虚像”，完成之后也有21%几率可以获得。

聚酯（ポリエステル）：R4～R10的黎明亡都或炼狱地下街可以采集到，推荐打高难度任务R4“云朵列车”（グランド・トレイン），地点就是炼狱地下街，而且完成任务有40%奖励1个。

绒面革（スエード）：R7～R10的镇魂废寺和创痕防壁可以采集到。

羊绒（カシミヤ）：从R7～R10的黎明亡都或者赎罪之街采取。

强化防弹胶（强化ポリカーボネート）：R9～R10的叹息平原，以及R7～R10的苍冰峡谷和赎罪之街可以采集到。

其他方法

上面的素材里面算是比较容易大批入手的只有荒神丝、荒神纺丝和低品质橡胶，算上这部分素材可以做出差不多250～300件衣服，其余那些也可以用身上的小票来换。其中F票券金需求量是最多的，这种票只要打R7任务，并且在里面达成一定次数部位破坏就能获得，个人推荐打一般任务R7的“孤岛实验场”，里面有两只中型荒神，所以比较容易实现3次部位破坏，而且不用打很长时间，一般两分钟内可以完场。另外，也可以用多余的白金票来兑换金票。如果觉得浪费的话兑换之后可以不存档，等解锁了服装奖杯之后读档就行了。



勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城
ドラゴンクエストヒーローズ 暗龙と世界树の城

发售日 2015年2月26日
类型 动作
发行商 Square Enix
版本 日版
对应机种 PS3/PS4

快速升级法

和传统的《DQ》一样，本作的常规练级法就是挑战金属史莱姆系的敌人。本作的金属史莱姆系敌人有 3 种，分别如下：

中文名称	日文名称	EXP
金属史莱姆	メタルスライム	1350
流浪金属史莱姆	はぐれメタル	10050
金属史莱姆王	メタルキング	20050

打倒金属史莱姆的方法和系列传统大同小异，即拼会心或即死。

拼会心的话，首先需要合成 3 个力量红宝石（ちからのルビ－，基础：会心率 +5%，附加会心率 +2%）。有了这个装备，才能比较有把握地干死它们。推荐的角色和招式如下：

碧安卡（ビアンカ）：乱射（さみだれうち，R1+ △）。乱射射程远，能连射，比较推荐，但基础会心率低。

亚莉娜（アリ－ナ）：分身拳（ぶんしんけん，R1+ △）→爆裂拳（ばくれつけん，R1+ □）。分身之后的爆裂拳，连击数高，拥有多次赌的机会。



杨加斯（ヤンガス）：回转斩（回转斩り，□ / △・□ / △・□）。同样是多段判定的招式，最后一下的会心率不低。

此外杨加斯、克里弗特（クリフト）都有按键蓄力的高会心率招式，但在实战中很容易让金属史莱姆逃走，只能根据情况来使用。

拼即死的话，可以让克里弗特装备恶魔之矛（デ－モンスピア，用小徽章换得）后，使用 3 连突刺（3 连突き）或乱突（さみだれ突き），每一击都有 2% 的即死判定。

刷金属史莱姆王的地点是在艾尔撒泽的交战高级（エルサ－ゼの战い 上级），玩家可以在开战后立刻传送到各大地点看看有没有。这一关会出现金属史莱姆王和液态金属史莱姆，当其出现时地图上会立刻显示一个发光点。只要传送过来发现有发光点，就可以开打了。在传送点中，花坛大道（花坛通り）和初始地点是不会有的，其他 4 个点都有可能出现。玩家可以将其中一个点的敌人全灭后离开，当敌人再次刷新时就有可能再次出现金属史莱姆。不过由于本关的敌人比较强力，推荐开战后刷一圈闪人比较方便。

小徽章量产法

玩家在游戏中获得的小徽章，可以在空中战舰上向小徽章王交换各种珍贵道具，包括强力武器和珍稀材料。当玩家兑换了一个物品后，用掉的小徽章就会消失。小徽章换取的武器装备如果写明是不能卖的，则不能继承到下一周目，但此类装备会还原成小徽章继承到下一周目（日版需升级到最新版本才拥有此功能）。

本作自金需要大量小徽章，原本玩家要通过多周目完成任务和讨伐来换取，在游戏免费的第二弹 DLC 推出后有了反复刷的可能。利用新装备精灵指环（せいれいのゆびわ，效果为小徽章掉落率 +2%），之后可以去难度低、地图小的关卡刷，推荐关卡是科特鲁达的交战 初级（コ－トルダの战い 初级），想刷多少都可以。而且刷小徽章时不用像道具那样自己去捡，只要刷出来就会直接入手，同时屏幕右下方会出现提示。注意刷小徽章的时候不要装备增加材料掉落率的饰品，两者会冲突。

最终幻想 零式 高清版
ファイナルファンタジ－ 零式 HD

发售日 2015年3月17日
类型 动作角色扮演
发行商 Square Enix
版本 中文版
对应机种 PS4/XOne

朱雀之暗刷钱法



前提条件是二周目，并且获得了飞空艇。

在二周目通关“作战 最终防线”之后，在平时的战斗（野外或者作战里）里获得了 500 个左右生命之魂后朱雀之暗就会出现，在大地图里使用飞空艇后就会发现天空一片黑暗，右上角的地图会标示出朱雀之暗的位置，需要注意的是如果对比度太低会看不到朱雀之暗的位置，这时候可以通过菜单的调节亮度，把亮度提升至最高就能看到空中的朱雀之暗。将飞空艇开至朱雀之暗的后方，然后一边慢慢接近朱雀之暗，一边锁定它进行炮击，直到左上角和左下角出现集中判定和 GIL 获得提示时为止，提示出现后不断锁定射击，直到基尔达到上限的 99999999 为止。

调整主机时间练级法

首先得先把进度玩到第二章的第二次自由时间，然后和斗技场右边的教官对话开始秘密特训，存档之后按下 PS 键返回桌面，到 PS4 的系统设置里将时间调整至一年后，然后返回游戏读档，就能够发现角色一次性升了好几级，重复约 40 分钟就能够升满一个角色。考虑到最终章的设置，建议将六个玩家自己认为易上手的角色等级刷高一些。

下水道刷SPP法

和掌机版刷 SPP 的方法差不多，不过这次因为是主机版所以可以挂机。

开启魔导院支援，难度选择简单，选择任务“魔导机甲破坏指令”，进入下水道之后首先找到龙型魔物将其干掉，将操作角色换成等级最高的那个之后就可以放着挂机了，基本上挂 20 小时差不多就能刷够解锁最高等级奖励所需的 15 万 SPP。挂机之前记得解除 PS4 省电设置里的放置至 × 个小时后自动关机的选项和手柄的自动断开连接选项。



海贼无双 3
ワンピース海贼无双3

发售日 2015年3月26日
类型 动作
发行商 BNEI
版本 日版
对应机种 PS3/PS4/PSV

宝藏事件（トレジャーイベント）

宝藏事件是剧情模式中每一关都有的隐藏事件，玩家可以在选定关卡前在菜单中确认宝藏事件的条件，在战斗进行到一定的程度或是满足一定条件后，地图上会出现一些红色的问号，这些问号就是宝藏事件发生的标志，完成后会触发一段剧情。宝藏事件对过关没有什么太大的影响，其关乎着的主要是传奇度 100% 挑战的完成。



招式扩充

随着角色等级的提高，会逐步解锁新的招式，虽说是新招式，但是有很多招式其实是原来就已经存在，只是只能在发动了羁绊冲击后才能使用罢了，解锁新招式的意义就在于在非羁绊冲击的状态下也能使用该招式。

等级	追加招式
2	□□□□□
5	□△△
8	△□□
12	□□△△
16	△△□□
20	□□□△/□□□□△
51	□△△△
55	△□□□
59	□□△△△
63	△△□□□

S级评价要求

游戏中过关评价的指标有 3 个，它们分别是杀敌数、过关时间以及获得！数，虽然根据关卡的不同 S 级评价的标准会有一定的差异，但总的来说都在一定值以内浮动，剧情模式除了第一章前几个任务外，中篇之后基本上以杀敌 3000 人、获得！数 1500、18~22 分钟过关就能取得各项的 S 评价，其中过关时间是浮动较大的一项，具体根据关卡而定。特别需要注意的是，剧情模式的 S 级评价必须用“普通”以上的难度来进行游戏，“やさしい（简单）”是无法获得 S 级评价的。

梦幻模式的评价系统与剧情模式相同，都是以杀敌数、获得！数以及过关时间 3 项指标来作为标准，不同的是在梦幻模式中玩家可以在暂停菜单中选择战绩评价一项查看到当前各项指标的完成情况以及达到 S 级评价的标准，因此要比剧情模式达成 S 级评价来得要清晰得多，但其实这个标准基本是固定的，除了前 2 个岛屿外，其他岛屿的要求都是杀敌数 2400、获得！数 1200、过关时间 18 分钟内。

需要注意的是以上均为 PS4 版的数据，PS3 版与 PSV 版的数据会有所差异。

噩梦模式解锁方法

当玩家在梦幻模式中将包含红发在内的 15 个站立有强敌的岛屿完成后，那么会继续开启推荐等级 50 的岛屿“D の一族”，接着完成“D の一族”后，则会开启最终的岛屿——推荐等级为 100 级的“真の海贼无双”！

在梦幻模式中通过最终岛屿后，会解锁名为噩梦模式的新模式，噩梦模式的内容与梦幻模式基本一致，只是所有岛屿的推荐游玩等级都变成了 100 级，适合喜欢挑战的玩家。

德军总部 旧血统
Wolfenstein The Old Blood

发售日 2015年5月5日
类型 主视角射击
发行商 Bethesda
版本 美版
对应机种 PS4/XOne

最高难度轻松战胜最终BOSS

本作的最高难度只要玩家弄清潜入部分敌人的位置以及熟练运用好地形便难度全没，惟一的难点便是最终 BOSS 战。最终 BOSS 的攻击方法只有两种，一种是利用手臂横扫，横扫分上下两层，躲在最左或者最右边即可躲开，另一种是捶地，往两边移动即可躲开。由于这个敌人是个瞎子，所以理论上只要玩家不开枪，BOSS 是完全不会攻击玩家的，当然这样做也打不死 BOSS 就是了。

在最高难度下，其实只要玩家躲在最左边的楼梯中间，然后蹲下，即可回避 BOSS 的所有攻击。此时的玩家大可尽情对着 BOSS 的头部开枪，之后的战斗只需要注意从左右两边不断刷新的杂兵即可，蹲下的话可以或多或少地减少被杂兵击中的机会。玩家需要注意的只有靠近的杂兵，远方的杂兵会被闻声而来的 BOSS 解决所以无需担心。杂兵在战斗中期后会变成丧尸，失去远程攻击手段的它们威胁就更小了。

巫师 3 狂猎
The Witcher 3：Wild Hunt

发售日 2015年5月19日
类型 角色扮演
发行商 WB Games
版本 中文版
对应机种 PS4/XOne

轻松解锁“神射手”

“神射手”算得上是本作中最麻烦的奖杯 / 成就之一，最简单的解锁方法是首先点出战斗技能中“十字弓”类别下的“闪电反击”和“射击术”，然后来到恶魔坑的大门前。由于游戏系统设置的缘故，敌人并不会离开恶魔坑，取而代之的是他们会停在大门附近。然后玩家只需要用亚克席之印定住敌人，然后利用远程攻击慢慢把敌人的血量减到一定程度。最后用爆头解决敌人即可。如果一切顺利的话，最后一击击中敌人时会显示暴击并会有一个不算明显的特写镜头。



关于昆特牌收集

要想把昆特牌全收集完其实不难，制作组贴心的设定使得即便玩家在某个支线任务中错过了某张特殊昆特牌，也能通过其他手段补回（例如去目标 NPC 的家里直接把卡片拿走 ...）。然而，由于这游戏的 BUG 实在是太多了，所以还是存在着会错过的卡牌。

众所周知，卡牌的收集只要是通过三个手段：铁匠或商人处购买、卡牌决斗和支线任务。某个铁匠是需要玩家完成支线“受困扰的人”，这支线需要玩家把周边的敌人消灭后，再从他们的尸体上找到钥匙再把 NPC 救出。其中维伦地区中的其中两个支线玩家救出的是一名铁匠和一名商人。然而这个支线是存在 BUG 的，有时候玩家消灭敌人后却不能找到钥匙，离开后再回到该处后要救出的 NPC 甚至会消失不见！这样会直接导致玩家会买不到某些特定的卡牌，而且这个 BUG 在截稿期之前并没有被修复 ... 解决方法暂时只有一个，那就是在开战救人之前先存好档 ...

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士
Batman: Arkham Knight

发售日 2015年2月26日
类型 动作
发行商 Square Enix
版本 日版
对应机种 PS3/PS4

“Brutality 101”轻松解法

这恐怕是本作中最难的奖杯 / 成就，这个奖杯 / 成就在一次连击中使用 15 种不同的招式。游戏中能够被算入招式的动作总共有 30 个，而且在翻滚以及终结技途中连击是不会断的，如果途中玩家忘记了下一步该怎么出招的话，玩家可以翻滚一下或者在终结技中途按个暂停冷静一下，在攻击的途中不要乱按按键，招式要放完一招再继续操作。只要注意以上要点并提前做好计划，其实这个奖杯 / 成就的解锁方法还算简单。具体步奏如下：

1. 选择战斗 AR 挑战中的最后一场：和夜翼的合作战斗，

2. 反击（△键 /Y 键）、普通攻击（□键 /X 键）、眩晕攻击（○键 /B 键）、眩晕连击（○键 /B 键 ×3）、蓄力眩晕攻击（长按○键 /B 键）、翻滚（推动左摇杆 + × 键 /A 键 ×2）、终结技（△ + ○）都是常用招式，都用上毫无压力，这算是六种。

3. 挑战一开始立即把以下四招：飞镖（L2/LT）、黏雷（L2+ 口 /LT+X）、钩爪（L2+ △ /LT+Y）、电枪（L2+ ○ /LT+B）都用上一遍，中间可以用攻击或者翻滚作为连接。把这四招放在开头的原因是因为这四招失误率比较高，摆在开头会让之后的连招轻松一点。这算是四种。

4. 在挑战途中如果看到蓝色物品，立即来一招环境击倒（口 +X 键 /）。现在总共十一种招式。

5. 如果周围敌人较少的话就用一个眩晕敌人后接上的连击（眩晕敌人后连点□键 /X 键），第十二种。

6. 盾牌男出场后可以在其背后眩晕他（正面的话容易失误）后再攻击（○ +X 键 ×2/B+A 键 ×2），但这招失误率比较高，认为自己节奏有点跟不上玩家可以直接按 L1/LB（合体攻击）先衔接一下。还剩一招。

7. 最后用蓄力攻击即可：飞镖（L2/LT）、黏雷（L2+ 口 /LT+X）、钩爪（L2+ △ /LT+Y）、电枪（L2+ ○ /LT+B），或者用倒地追击（R2 键 /RT 键 + ○键 /B 键后接普通攻击（□键 /X 键）。





战国无双 4- Ⅱ
战国无双4- Ⅱ

发售日 2015年6月25日
类型 动作
发行商 Koei Tecmo
版本 中文版
对应机种 PS3/PS4/PSV

快速练级法

与前作一样，本作也有快速升级法，不过要做一些前期准备。首先玩家需要培养一名已经习得“战功 Lv3”的高等级武将，然后选择一个杂兵较多的关卡，比如新星之章的“小牧长久手之战”、情爱之章的“本能寺之变”以及百花缭乱之章的“天正华合战”等，之后选择高等级武将以及需要练级的武将进入关卡，记得为高等级武将装备上技能“战功”。开场后找一个杂兵比较多的区域，使用“战功”后即可开始刷兵，看到有经验书掉落后迅速切换为需要练级的武将，此时经验书便会被低等级武将获取，用此方法不断刷兵可以轻松把一名武将练到 30 级。而如果你觉得技能冷却过慢的话，也可以携带迅速刷新技能的觉醒技能来提高练级效率。















重返迦南

Chinajoy 2015纪行

文 纱迦
美编 NINA

2015年7月27日上午7点，当我走出上海虹桥火车站时，满以为可以感受一下临海城市早上的清爽，迎面而来的却是一股令人窒息的热浪，一下子就颠覆了我对上海夏天的臆想。

此刻的上海在游戏媒体和玩家的心目中，想必也是如此的火热。Chinajoy 2015即将在这里召开，这是国行主机发售以来召开的第一届Chinajoy。在出发前UCG和游戏时光（www.vgtime.com）的公关部门已经帮我们联系了数量繁多的采访，任务之重已经远超历届的E3和TGS。而索尼和微软两家公司的出展项目也早早发给了所有媒体，其内容之丰富、阵容之强大，可谓远超想象。

再临CJ

简称CJ的Chinajoy，全称是中国国际数码互动娱乐展览会，英文为China Digital Entertainment Expo & Conference。这并不是UCG第一次参加Chinajoy。早在2004年1月的第一届Chinajoy，UCG就已经受邀出展。当时Chinajoy在北京展览馆举行，参展厂商总数为129家，国内展商117家，国际展商12家；展品共145款，其中国内参展展品39款，国际参展展品106款，观众的总量约为6万人次。在首届Chinajoy上，除了UCG之外，索尼游戏也展出了《实况足球7》等主机游戏，还是具有一定主机游戏氛围的。

■E7馆是所有中国主机游戏媒体和玩家的焦点。



当时适逢UCG的五周年珍藏特辑开始预订，在现场受到了广大读者的追捧，当场售出近千套。不过不够和谐的是由于当时经验不足，结果现场收了一些假币，结果后来在全聚德聚餐时惊动了餐厅经理……

从第二届开始，Chinajoy移师上海，固定在上海新国际博览中心举行，今年已经是第13届。Chinajoy的影响力越来越大，以2014年的第12届为例，共有观众25万人次，到场媒体超过3000家。然而在第2届之后，Chinajoy就已经基本和主机游戏无缘，因此UCG再也没有和Chinajoy产生过什么交集。2014年随着游戏机禁令的解除，Chinajoy上终于又能看到主机游戏堂堂正正地出展，只是当时很多事情尚不明朗，因此出展规模和影响力都不理想。而到了2015年，微软和索尼的国行主机先后发售，主机游戏已经成为Chinajoy上不可忽视的力量。而微软和索尼的高层也相当重视，菲尔·斯宾塞、安德鲁·豪斯等业界大腕均亲临现场，成为本届Chinajoy的一大看点。此外，索尼将召开展前发布会，微软将紧随其后举行光环之夜活动，针锋相对的势头一如E3，也为Chinajoy增添了很多看点。



■和游戏时光的雷电现场排练视频版展台秀。

独立游戏嘉年华

在开始Chinajoy之旅前，我们还有别的活动，那就是参加7月28日的独立游戏嘉年华。这项活动的全称是：2015IndiePlay中国独立游戏嘉年华，这是国内首次大规模的独立游戏主题活动，目的在于提倡回归游戏核心玩法，汇聚对游戏和游戏开发真正有热情的人群和游戏开发力量，征集对于游戏新的玩法的创意尝试，加强开发者群体的沟通和交流。独立游戏嘉年华活动的重点是Indie Play独立游戏大赛。



■最后的大奖由《恶魔城》黄金三人组来颁发，全场掌声雷动。

有关UCG此前相关报道的朋友应该记得在北京、上海、广州和成都四地举办的GAME JAM活动。包括GAME JAM活动中产出的优秀作品，本次独立游戏大赛自5月29日正式启动以来，一共征集到了近100款独立游戏，其中也包括身处海外的华人开发群体或开发者的作品，而最终结果就会在嘉年华上正式揭晓。

本次活动还特意请来了4位知名度极高的嘉宾，分别是五十岚孝司、山根实知琉、小岛文美和佐野电磁。前三位是无人不知的《恶魔城》三人组，佐野电磁则是前Namco知名音乐制作人，其作品涵盖了《铁拳》、《山脊赛车》等诸多名作。UCG有幸采访到了这几位中国玩家心目中的大神级人物，可惜的是小岛文美女士拒绝了采访的要求。

在活动开始之前，玩家可以任意游玩在场地上摆放的入围作品。在这里我们看到了已经确定会登陆国行PS4的游戏《幻镜界限》和《快斩狂刀》，此外还有一大堆各具创意的游戏，给人留下了深刻印象。更令我们惊奇的是，已经有不少中国独立游戏开发者在挑战VR领域了，为此本次大赛还专门设置了最佳VR游戏的奖项。

最后，最佳GAMEJAM大奖由幻境工作室的《The Lose of Color》获得，最佳游戏大奖由CottonGame的《一路（elevator）》夺得。相信国行玩家对同为CottonGame出品的《南瓜先生大冒险》并不陌生，《一路》秉承了一贯出色的独特风格，获得大赏可谓实至名归。顺带一提的是原先只有PS4版的《南瓜先生大冒险》已确定会登陆国行Xbox One，有兴趣的玩家可以期待一下。

五十岚孝司专访精选

本次独立游戏嘉年华上，纱迦有幸采访到了五十岚孝司先生。五十岚孝司先生离开Konami后，于2014年9月以联合创始人的身份与冯刚（原人人游戏日本公司CEO）一起创立了ArtPlay，主要从事手机游戏和主机游戏的研发，目前致力于《血罪 暗夜仪式》的开发。他当初一起创业有个想法是“主机游戏也要做”，并获得了创始人及投资方的支持，因此ArtPlay便成为了一家即做手游又做主机游戏的公司。**本文相关的全部采访均有视频版，我们已经放到了UCG视频的播客，大家可以在土豆、搜狐等网站直接观看，这里只放其中的一些精选。**

Q：五十岚先生至今为止参与的《恶魔城》游戏里面最满意的是哪一作呢？

A：在我创作《恶魔城》作品里面，与其说我自己感到满意的，倒不如来说让最多玩家满意的作品，那就是《月下夜想曲》。但是作为挑战性的作品，《晓月圆舞曲》两作我也是非常喜欢的。

Q：关于《血罪》这部作品，五十岚先生觉得它在哪些方面继承了《恶魔城》的精神，而又在哪些方面有进化呢？

A：本作是为了回应粉丝们一直以来的期待而制作的游戏，首先备受期待的2D横版动作以及探索元素自然不会少，也粉丝们能安心满意为前提。而挑战的地方在于本作采用了全新的世界观，而游戏系统也会比以往更加有深度。这些部分的乐趣叠加起来，相信会比以往的横版动作游戏更有趣。

Q：本作有计划推出中文版吗？

A：《血罪》具体将会在哪些国家和地区推出，目前还没确定下来，暂时可以肯定的只有美国地区。因为是在美国Kickstarter上众筹的。能推出的地区我都想推出。但是说到底还要看发行商的意愿。当然发行商也会考虑到我们的意见，总之今后我们会考虑的，但是目前还没有推出中文的计划。

Q：这次众筹获得的金额在本作开发成本中占据的比例大概是多少呢？

A：在Kickstarter我们筹到了550万美元的金额，但实际上并不是制作费用的全部，这里还包含了

奖励商品，还有各种关系者，当然还有Kickstarter那边等各种各样的费用。从结果上来说，我们筹到了不算少但也不能算多的金额，所以实际到我们手上的钱就会全部用来制作本作了。用剩下全部的钱，希望做出最好的东西。

Q：五十岚先生离开了Konami之后还是选择了一个自己比较熟悉的游戏来制作，那么请问五十岚先生还有没有其他真正想做的游戏题材或者类型？

A：《血罪》也是我想做的游戏，不过更主要的是想回应粉丝们热切的期待，所以才推出这样的题材。至于我真正想制作的题材，其实也有酝酿了20年以上的计划，但无论告诉谁，对方都说这种东西卖不出去的，就连我自己都觉得卖不出去的（笑）。就是这样的计划，以后不知道会在哪儿突然做出来也说不定。

Q：最后请对UCG的读者说一句话。

A：UCG的各位读者，我现在在Art Play这家公司继续奋斗。这家公司无论是手游还是主机游戏，只要是有趣的游戏就会去制作，以后会经常看到我们的名字，希望大家以后悉心等候。请期待我们的作品！



PlayStation中国发布会

7月29日下午，PlayStation中国发布会在世博洲际酒店举行。这个酒店正是去年国行PS4/PSV发布会时各家媒体下榻的地方，如今变成了发布会所在地。“一切为了玩家”的标语依然是到处都是，很好地体现了索尼想向玩家传达的意志。

本次发布会上的重点是索尼的头戴式VR设备：墨菲斯计划（Project Morpheus）。SCE全球工作室总裁吉田修平亲自上场为大家介绍了这款作品的特点。他表示，墨菲斯计划拥有4大优点，分别是：可以在价格亲民且规格统一的PS4平台上体验的娱乐，OLED显示屏和120fps帧率提供精细流畅的视频体验，超低延迟，以及友好的设计。在本届Chinajoy上，索尼将展出4款墨菲斯计划的作品，其中包括前不久刚刚在香港ACG 2015上公布的《游戏空间VR》（The Playroom VR）。

在本次发布会上，索尼一口气公布了70余款全新的国行游戏，其中包括数量众多的海外大作，但有较详细的发售时间的游戏并不多，主要有8月18日的PS4游戏《风之旅人》，售价129元。这是由中国游戏制作人陈星汉制作的知名大作，本刊此前按照他的建议译为《行》，国行版则采用的是日版的译名。另一款是将于9月登场的PS4游戏《讨鬼传 极》，并且还会推出同捆的PS4套装。



■发布会的最后，索尼中国高层以及本次发布会的嘉宾合影留念。

其他确定引进的海外游戏包括：《刺客信条 编年史 中国》、《舞力全开2015》、《蒸汽世界开采》、《城市自由狂飙》、《海贼无双3》、《圣斗士星矢 斗士之魂》、《变形金刚 毁灭战士》、《F1 2015》、《MOTO GP 15》、《神威9号》、《空之轨迹FC进化》、《刀剑神域 失落之歌》、《瑞奇与叮当》、《赛车计划》等。但这些宣称会引进的游戏最终能否与国内玩家见面还是个未知数，就在发布会后结束不久，我们就获悉了《刺客信条 编年史 中国》有可能放弃引进的消息。

在国产游戏方面，索尼主推的是《幻镜界限》和《快斩狂刀》这两款作品。此外众多知名国产武侠大作均确定登录PS4，包括《新苍穹之剑》、《侠客风云传》、《轩辕剑外传 穹之绯》、《仙剑奇侠传6》等。

发布会的压轴内容是5款大作，分别是《街头霸王V》、《最终幻想XIV》、《炽焰帝国II》、《火瀑》、《3 ON 3 FREESTYLE》，均由开发商的重量级人物上台介绍。

《炽焰帝国II》是韩国公司制作的F2P网络游戏，以华丽的人设和出众的画面而著称。

《火瀑》是一款在线F2P游戏，采用开放世界构成，共公布了5种职业。

《3 ON 3 FREESTYLE》同样是一款来自韩国开发商的游戏，类型为网络街头篮球对战，预计2016年上半年在全球推出。

在发布会的最后，添田武人先生介绍了索尼在独立游戏方面的成绩，并表示SCE将会继续帮助全球包括中国在内的独立游戏开发商，同时宣布与摩点网继续合作，开启第二届PS开发者大赛，8月1日开始报名。

吉田修平联访精选

在索尼发布会结束后，我们还有4场采访，限于篇幅这里只放出SCE全球工作室总裁吉田修平的联访精选。本次采访的全部内容均围绕墨菲斯计划展开。

Q：墨菲斯计划在中国有没有开发的计划和具体上市的时间？

A：关于产品上市计划，我们之前公布过，将于2016年的上半年在全球发布这个产品，但是具体的上市地区和上市的具体时间我们现在还不能公开。

Q：您预期到明年Morpheus上市的时候，大概会有多少款游戏，大概是一个什么样的量级，未来比如实物方面除了手柄还有其他的方式吗？

A：我们现在还没有具体的信息，有什么样的游戏或是多少款的游戏介绍给大家，我们现在甚至还没有决定我们具体哪天上市这款产品。关于输入设备，本身头戴设备的部分具备输入和控制功能，当然，DS4手柄也是一个非常强力

的输入或是控制的设备，在 DS4 前面有一个光条。我们最早发售 PS4 的时候，有的玩家说不知道为什么手柄前面有一个光条，其实 PS4 和 Project Morpheus 是基本上同一时期开始研发的产品，我们在开发 PS4 手柄的时候，已经考虑到了对 Project Morpheus 以及 Playstation camera 的支持。可以说，PS4 手柄可以实现类似于 PS Move 的操作功能。此外，在 Project Morpheus 的虚拟现实世界里，可以虚拟出一个真实的控制器或是控制手柄，和实际世界中的操控方式完全一样，具有强大的控制功能。当然，第三种操控和输入方法就是 PS Move，它可以让你的手真正进入到虚拟现实的环境里面，PS Move 上的按键可以让你实现捡和扔的动作，可以体现这种虚拟环境操控体验。

Q：因为中国大陆玩家对 Morpheus 比较生疏，索尼会给大陆玩家设一些体验店来让玩家来体验一下这个游戏吗？

A：您提到的这点非常重要，其实就像虚拟现实的这种全新的技术和体验，如果不真正自己去试一下，不自己体验的话不知道它到底是一个什么样的东西什么感觉。所以体验对于好的虚拟现实的这种技术和产品是非常非常重要的。我们其实也利用各种各样的游戏的展会或是技术的展会来展示我们的产品，让更多的人体验。在 SCE 全球各地的公司都在想办法在未来创造更多的接触点，让用户能够更多地接触到，除了像游戏展会这样的场合之外，游戏展会的话人非常多也非常拥挤，可能不是非常舒适的一个体验的机会，我们也在考虑创造其他的方式。

Q：目前很多的游戏都是为 Project Morpheus 量身定做的，是否可以在一些传统的大作的某个章节里面加上 Project Morpheus 的支持，让玩家在传统手柄的基础上多一个操作方式选择呢？

A：我们是可以支持现有的一些游戏重新转换到虚拟现实的平台上，去年 E3 的时候我们展出了一款游戏《神偷》，它就是把原来的平台上转换到 Project Morpheus 平台上的体验，整个游戏的感受和体验通过 Project Morpheus 平台玩起来跟原来的游戏完全不一样。Project Morpheus 平台支持游戏开发商通过这种方式展示游戏效果，同时也不需要非常高的成本去做这样的开发。



光环之夜

在 PlayStation 中国发布会之后，微软举行了名为光环之夜的活动。在活动开始之前，京东等电商已经泄露了国行版《光环 士官长合集》的发售日期，算是剧透了今晚的最大看点。由于发布会到活动举办地有一定距离，微软专门安排了专车接送，可谓相当贴心。

由于此前微软没有对光环之夜这个活动进行过多介绍，媒体和玩家普遍认为这也是一场发布会，但等我们实际到达现场后才发现，这就是一场单纯为光环粉丝准备的盛大活动。到场的人都会获得一个绿色的手环，用力按下之后会有三个阶段的光亮变化。再配合现场无所不在的绿色灯光，让人完全置身于绿色的海洋之中。

活动现场并没有为玩家准备座位，所有人都是站着的，可以自由行动和交谈。而在大舞台上，微软的高管和嘉宾就在为大家介绍“《光环》系列”的设定以及相关数据。微软 Xbox 部门主管菲尔・斯宾塞、Xbox 事业部中国区总经理谢恩伟、343 工作室 HALO 游戏品牌总监 Frank O'Conner 悉数到场。

全场的最高潮就是公布了《光环 士官长合集》国行版的发售日：8 月 13 日，价格为 249 元。相信这也是未来国行顶级大作的统一价格。虽然游戏来得有点晚，而且当天还被电商剧透了，但依然让现场的玩家振奋不已。毕竟这是有史以来国行主机游戏中最大牌的海外作品，它的引进让我们看到了无限的可能性。

在活动现场，微软还请来了美国电竞大联盟的传奇人物，曾获得过 MLG 光环赛事冠军的 Dave Walshy 为玩家带来国行版《光环 士官长合集》的全球首秀。从游戏画面来看，和之前的繁体中文版没有任何区别，只是部分名词翻译不同。Walshy 的水平也不是盖的，在现场演示中展示了一枪狙掉幽灵号驾驶员的神技。

在光环之夜活动结束后，微软还向所有到场的人发放了一张绘有中国《光环》玩家分布图的海报。此外还有开放了一个名为光环荣耀展的展览室，在里面可以看到历代《光环》的珍贵收藏品，令人流连忘返。

Chinajoy 走一圈

7 月 30 日是 Chinajoy 的第一天。由于我们事先和索尼约好要在 8 点半于 E7 馆见面，所以 6 点左右就起了床。这次去 Chinajoy 和我同行的另外一位同事是视频组的雪楠。



他算上工作和学习足足在上海呆了 5 年，有这样一个老司机带路，顿觉放心无比。于是在他的带领下于地铁的龙阳路站下了车，然后赶到新国际博览中心，这时才 8 点钟。

然而没有想到的是，此时我们所在的位置距离 E7 还有很远，差不多要绕馆一周才能到达。于是乎我们冒着火辣辣的太阳一路狂奔，雪楠还扛着沉重的摄影器材，足足走了 30 分钟才来到 E7，这时入口处已经被各路媒体挤得水泄不通了。面对如此巨大的展馆，自诩参加了无数次游戏展会的我也不禁傻眼。后来我到网上查了一下，东京游戏展的举办地——幕张展览馆的面积是 75098 平方米，E3 的举办地——洛杉矶国际会展中心的面积是 87 万平方英尺，约等于 80825 平方米。而新国际博览中心是由 17 个面积为 11547 平方米的场馆呈三角形组成的，这还不算 3 个入口大厅和塔楼的面积。

不过尽管场地巨大，实际上主机游戏相关的内容都集中于 E7 馆。其他馆虽然也有部分主机游戏（如 E6 的 EA），但 99% 以上的内容都在 E7。索尼和微软一如既往地上演了隔台相望的好戏。每天双方都会举办各种各样的活动，而且还很有默契地互相错开时间，看得出来是想让休闲玩家在此多作停留。最大赢家感觉是育碧的《舞力全开 2015》，两家都拼命用这款男女通吃的舞蹈游戏来吸引观众，每次活动开始时都会造成交通堵塞，《狐狸叫》和《小苹果》两大中外神曲秒杀了一众路人。此情此景真是让纱迦仿佛置身于 E3 和 TGS。

索尼展区

在发布会上索尼宣布将提供50余款游戏供玩家试玩，实际上索尼也做到了这一点，当然其中也有一些水分（例如PS4的经典街机游戏就有好几个）。在索尼展台可以现场预定国行主机，还有各种优惠活动，例如购买一台PS4加两个游戏，就可以获得国行限定的初音面板，对某些玩家来说可谓大杀器。

索尼展区最火的地方当属墨菲斯计划，这次索尼提供了4个游戏供玩家试玩，分别是《夏日课堂》、《初音未来》、《THE DEEP》和《游戏空间VR》。第一天上午，我们和游戏时光的编辑率先体验了这4款游戏，相关的报道可以在游戏时光的网站上看到。最受欢迎的游戏当属《夏日课堂》，这次展出的版本是E3上的金发美女版，玩家要充当她的日语老师。由于试玩区的空间是开放的，一旁的玩家可以通过电视机看到游戏画面，因此玩这个游戏的时候还是需要克服一定耻度的。如果不是有官方安排的试玩机会，恐怕我们是玩不上了。

另一大热门就是《街头霸王Ⅴ》。Capcom对于本次Chinajoy可谓极为重视，两位制作人小野义德、绫野智章马不停蹄地从香港赶来。而展出的游戏版本则是当时最新的，可以使用包括肯和嘉米在内的7名角色。小野义德还亲临现场观看玩家的试玩，当时正好站在我们身边。令他意外的是中国玩家的街霸底子非常好，随便一个路人甲都懂得波升的打法，不知看过之后是否更加坚定了要在中国推广《街头霸王Ⅴ》的决心。

除去这些游戏外，索尼还专门为《海贼无双3》、《圣斗士星矢 斗士之魂》等游戏划分出了动漫游戏区，为《F1 2015》、《MOTO GP 15》等游戏划分出了竞技区等等。丰富的游戏试玩令玩家流连忘返，和去年游戏数量稀少的情况形成了鲜明对比。

微软展区

虽然微软没有展开展前发布会，但微软同样有大量游戏出展，目测超过30个。其中很多游戏都是此前没有正式公布过的，这些都让到场的玩家吃惊不小。微软的展区和去年的TGS比较类似，采用开放式的设计，任何玩家可以穿梭其中，随时选择自己想玩的游戏。此外微软同样也有一个卖场，现场购机能赢得包括Frank O'Conner签名海报在内的各种好礼，另外《光环 士官长合集》也可以现场预定，反响热烈。

微软展区最重要的两个内容就是《光环 士官长合集》和《极限竞速6》。《光环 士官长合集》的展区被布置成战场模样，提供了战役和联机两个部分供玩家试玩。其中联机部分的试玩摆成环形，让旁观者可以任意选择观看角度，大大提升了临场感。《极限竞速6》是微软的王牌项目，它不仅是当今世界上最好的赛车游戏之一，而且被引进国行的可能性极高，因此微软也是重点推广。虽然没有像E3那样直接开来本作的封面车福特GT，但微软也祭出了坐舱驾驶+三屏显示的大杀器，顿时吸引了无数不明真相的围观群众。当然这样的待遇全场仅此一台，其他玩家只能用相对简陋的设备来玩，不过依然是玩家在家中无法感受的体验了。

微软展出的游戏中有不少都出乎我的意料，公布已久的《无尽之剑》已可试玩，画面一如既往地棒，体感操作远比iOS版来得爽快。此前国行PS4的几个游戏如《九阳神功》、《南瓜先生奇遇记》（PS4版原名《南瓜先生大冒险》）也悄然登陆Xbox One。《神之浩劫》、《神鬼寓言 传奇》这种带有竞技成分的游戏也很受玩家欢迎，其中《神之浩劫》因为有PC版打底，看起来中文化已经全部完成，应该很快就会上市。最令人惊喜的是在E3上大出风头的独立游戏《茶杯头》也有展出，尽管难度极高，依然吸引了不少玩家前赴后继，双打的设定也很讨巧。


■在高处给微软展台来张特写，右下角就是壕级《极限竞速6》试玩区。

拜访游戏时光

这次去上海除了Chinajoy的相关工作外，还有一个很重要的目的就是拜访游戏时光。游戏时光如今已经是UCG的官方合作网站，其主创人员中有好几位前UCG和levelup的老编辑。游戏时光的办公地点在徐汇区的黄金路段，其人员数量已经超过了当年的levelup。

除了和老朋友交流之外，纱迦也和游戏时光的其他编辑进行了交流，从他们的身上感受到了蓬勃的朝气。尽管网站工作是相当艰苦的，但对于热爱主机游戏的他们来说这都不是事儿，UCG一贯提倡的“努力工作拼命玩”精神，在他们身上得到了很好的体现。当然游戏时光也有一些令UCG羡慕的东西，例如楼下的仅售5毛钱的雪碧和可乐，走个几百米就能吃到的沪上美食，以及那个传说中的员工街机室。可惜由于时间关系直到走都没能进去过一次。（笑）



▲纱迦和雷电在直播节目里谈笑风生。

在上海期间适逢周五，这是UCG和游戏时光在斗鱼联合直播的时间。周五8点档，游戏好时光。纱迦也客串了一把直播嘉宾，结果似乎大受好评，虽然普通话不算标准，但被吐槽是“实力RAP”。我就姑且当这是赞美吧！如今斗鱼的直播间已经由两家媒体联合承办，直播活动也会在两边轮流举行，大家不要错过哦！

临走前的晚上，同行的雪楠一边整理拍摄的视频，一边抱怨说CJ比E3还累，一旁的我也大有同感。仔细一想，CJ和E3、TGS的累是有所不同的。E3和TGS主要就是各种试玩，等的时间长，走的时间少。而CJ主要就是来回跑各种采访，这次CJ之行采访到了索尼微软双方的高层以及大量游戏制作人，其强度和密度之大，远胜于此前我参加过的任何一次游戏展。而这样的机会就在自己国家的领土上实现，全要归功于国行主机的发售。而Chinajoy上索尼和微软的表现也远远超出了我的预期，可以这么说，Chinajoy已经实实在在成为了中国主机游戏玩家的节日。而现在，距离国行Xbox One发售仅10个月，国行PS4/PSV发售还不到半年。能有这样的成绩已经相当不易。我相信，只要这样年复一年的下去，Chinajoy必将在中国玩家心目中，成为堪比E3、TGS的迦南圣地！

微软Xbox部门主管菲尔·斯宾塞联访实录



在今年前来Chinajoy的众多业界大腕中，微软Xbox部门主管菲尔·斯宾塞（Phil Spencer）先生无疑是最重量级的嘉宾之一。UCG有幸争取到了采访这位Xbox全球掌门人的机会，而这也正是纱迦一直以来的夙愿，没想到竟然在自己国家的领土上实现了，真是万分激动。

整个采访是在斯宾塞先生下榻的酒店房间里进行的，当我们赶到的时候，斯宾塞先生刚完成上一场采访。由于斯宾塞先生是刚到中国不久，时差还没完全调整过来就接受了很多采访，因此在采访过程看得出来他有很浓的倦意，语速明显偏慢。一想到他在明天就要再次坐飞机到德国参加科隆游戏展，不免对他心生敬意。尽管如此，斯宾塞先生一见到我们就开怀大笑地表示，他已经对非游戏媒体们的采访感到厌倦了，听说我们是核心玩家出身的游戏媒体，很期待能够听到一些不一样的问题。而在一旁充当翻译的，正是Xbox事业部中国区总经理谢恩伟先生，让人感叹这待遇实在太高了。（笑）

Q：请问您对目前Xbox One在中国市场的表现有何评价？

A：首先最近几个月最喜人的成绩在于游戏的过审，比如《光环 士官长合集》的过审，它将在8月13日上市。这对于《光环》以及Xbox都是一个好消息。更重要的是表现出我们与政府有关部门在审批游戏的问题上的良好关系。众所周知《光环》是Xbox旗下最重要的品牌，可以说如果国行缺少了《光环》那将使工作难以开展，而随着《光环》的过审，我认为随后的新作潮也将到来。玩家购买主机就是为了玩游戏的，因此我们的目标就是将更多的好游戏带给各位Xbox玩家。

Q：Kinect与Hololens两个产品之间会有所联动吗？

A：Kincet与Hololens实际上是由同一个核心技术团队开发的。在Hololens装置上，感应玩家手的技术与Kinect是相同的，Hololens感应玩家语音反馈的技术也是出自Kinect的技术。微软的理念，就是让装置变得更加人性化，因为你的装置应该是适应你个人的需求，而不是要你自己去学习这个装置的使用方式。我认为Kinect与Hololens之间的相辅相成，能使我们的平台与两个装置之间都变得更好。

Q：微软会考虑像X360时期一样，再次与日厂进行一些独占合作，以增加对于亚洲市场的吸引力吗？

A：我认为这个问题实际上更加针对的是日本市场，其实Xbox在中国的表现不错，同样的Xbox在澳大利亚、韩国这样的亚洲市场也有良好的表现。但是说到仅仅针对日本市场的内容的话，这让我想到了下周将在科隆游戏展参展的《龙鳞化身》，这是由来自白金工作室的神谷英树先生领衔的作品。另外我们也与像稻船敬二先生这样的日本制作人合作带来了新作《再生核心》，我们也将继续加强与日本制作人和工作室的合作。我不仅想将这些优秀的日本作品引进到中国的市场，而且也希望将中国本土优秀的游戏带到其他市场，以助力我们在亚洲市场取得更大的成功。

Q：中国玩家对于Xbox One向下兼容X360游戏的功能非常感兴趣。我想问的是，在Xbox One上玩X360游戏时，是否会存在锁区问题？要知道很多X360游戏都是锁区的。

A：技术上来说，你在X360上拥有的游戏是属于你的一个产品ID，这就是一个属于你的产品。当你拥有一个数字游戏时，你能在该账号的游戏库内找到相关版本的数字版。如果你拥有的是实体光盘游戏，当你将光盘放进Xbox One时，机器会自动识别这个光盘的产品ID，然后会开始下载这个游戏的数字版，然后你就可以在中国版机器上玩到。更正一下，是你在中国的机器。（笑）



一场对Xbox全球BOSS和中国BOSS的高规格采访。

Q：今年E3公布的Xbox One精英手柄很受玩家关注，请问开发这款手柄的动机是什么？另外有玩家提到这么高的价格，是否能加入按键连发之类的更多功能呢？

A：NO！ NO CHEAT！（大笑）我们希望精英版手柄应用于专业的游戏中，比如专业的电子竞技之中，因此你不能使用连发之类的功能，这属于作弊的。我们虽然加入了按键自定义的功能，但是像按键连发这样会影响平衡性的功能是没有的。

Q：未来微软目前有打算继续争取到像《古墓丽影 崛起》这种第三方大作来扩充独占游戏的阵容么？

A：我们的战略更加倾向于加强第一方内容，着力于投资我们已经拥有的品牌，因此可能会减少对于第三方阵营独占权的投入。我希望与第三方阵营保持良好的关系，但在第三方独占内容上作过分投入并不是我们的长远战略。观察我们今年的第一方游戏阵容，我们带来了《光环5》《战争机器 终极版》《极限竞速6》《神鬼寓言 传奇》等大作。正因有这样的游戏品牌作为后盾，我们才有了Xbox史上最豪华的阵容，《古墓丽影 崛起》的加入让我们十分高兴。而关于更多第三方的内容，大家可以在下周的科隆展上看到，以上就是我们战略的核心。

Q：微软的竞争对手索尼目前非常看重中文化游戏，像《邪恶深处》、《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》等作品都是只有PS系平台才有中文版。请问微软接下来是否也会有所行动？

A：我们确实需要做得更好。我们将会重视对全球范围的游戏进行中文化的问题，比如《极限竞速6》，虽然它没什么台词，但《极限竞速6》将会有全中文化且同步推出。我们正也着眼于第一方以及第三方的游戏，对于重要的游戏进行中文化的投入，因为我们知道玩家想要玩到中文版的游戏。

索尼电脑娱乐中国战略部部长添田武人采访实录



在本届 Chinajoy 上，纱迦有三次近距离采访到添田武人先生，其中包括在现场 VIP 室中的一场专访。被中国玩家亲切称为“五仁叔”的他，如今已经几乎成为了国行 PS 的象征。添田武人先生流利的中文让采访的难度大大下降，同时也让双方的距离拉得更近。国行 PS4/PSV 发售还不到半年，已经取得了不错的成绩，但依然有很长的路要走。对于这点，五仁叔也是有着很清楚的认识。

Q：在索尼的中国发布会上，我们看到了不少赛车游戏，然而体育游戏的数量并不算多，请问索尼未来会在国内引进如《FIFA》、《NBA 2K》这样的知名体育游戏系列吗？

A：游戏的引进有这么几个步骤，首先是游戏的开发商要有意愿做国内的市场，第二点是要开始进行汉化，第三步是进行游戏的送审、进行审查。虽然我们有这种意愿，但是主要还是看开发商，它是否希望做汉化的版本，是否希望把这个游戏在国内进行发行。它有意愿的话，我们会积极配合，把这些游戏引进到国内来。实际上我们一直在看全球的主机游戏，是否在亚洲里面会有一些非常让我们值得推荐的产品，这个时候韩国的开发商 JoyCity 把街头篮球 3 对 3 的对战形式游戏推到了我们的平台上，我们也觉得非常高兴能够有这样的游戏。毕竟它的玩法和整个游戏的构成，和传统意义上的电视主机游戏有点不一样，是个强调联网的游戏。我们也希望能够在一个好的时点，把其他类型的球类游戏也都引进到国内，我们的业务刚刚起步四个月，我们会一步步做这方面的工作。

Q：索尼旗下的顽皮狗工作室推出了像《Uncharted》（未知海域）等一系列优秀作品，这些游戏在中国玩家中也有着很高的口碑。有没有考虑将顽皮狗的这些经典游戏也引进国行呢？

A：我们跟顽皮狗工作室有很多的沟通，我们也很希望把它们的游戏引进到国内。大家都知道，现在《Uncharted 4》正在紧罗密布地制作中，今后也会在全球发行。是否能够在国内投入这款产品，需要我们跟工作室之间做协调，还需要我们跟审批部门也做一些协调。这方面的工作我们有一些计划，现在还不是能给大家非常具体地透露一些细节的时候。等我们工作有一定进展后，会把相关的信息介绍给大家。

Q：恭喜《风之旅人》（本刊前译：《行》）在国行上发售。像《风之旅人》这样一款不需要做大量本地化工作、内容又清新健康的游戏，我们想知道从决定引进到报审再到过审，用了多长时间呢？

A：实际上送审一款游戏，它的时间根据游戏的不同是不一样的。有一些轻度的游戏可能就快一些，因为它审批起来的内容可能更简洁一些。但有些重量级的游戏，它可能每个章节内容很多，所以他们（有关部门）要看得更详细一些。所以很难说比如几个月它肯定审出来，或者几个月肯定出不来。到目前我们还没有一个绝对的参数可以提供给大家。但是像这类的游戏，我们本身也认为在国内非常有市场，国内玩家确实喜欢这类游戏，特别是有东方色彩的游戏，这也是 PS4 平台的特点。所以我们今后不仅想把国外那些具有东方色彩的游戏引进过来，同时我们也在跟很多国内的开发团队紧锣密鼓地准备一些游戏。当然国内的游戏也要进行审批，尽量能够简短中间的环节，加快速度。这样的话我们从今年的夏季、秋季到冬季，估计会有更多的游戏登上 PS4 平台。目前我们有 20 款游戏，上线四个月，从绝对数量来说并不是特别多，但是也是挺可观的数字，再往下走我们会加快速度。

Q：我们感觉，索尼在对待核心玩家方面已经做到很好了，不过目前中国的玩家群体依然是以手游、端游为主，对主机游戏并不怎么关注。请问接下来索尼对于这些休闲玩家会有什么举措呢？

A：很多的事情很难一步到位，这个是挺漫长的过程，所以我们会一步步走下去。但是起点是核心玩家，因为在电视主机平台上实际上最重要的一群用户，是一直喜欢电视游戏的玩家们。这点我们会一直保持，给这些核心玩家提供他们所喜欢的产品。同时在周边还有更大的用户群，他们可能是游戏玩家，但是过去由于种种原因并没有接触到主机游戏。所以我们接下来还要搞些市场活动，用户体验的活动。比如像这次的 Chinajoy 也好，还有前几个星期的 CCG 也好，我们都进行了出展，而且展出了几十款游戏。这样能给这些用户提供体验主机游戏的机会，让他们感觉到主机游戏和 PC 游戏、手机端游戏有什么不一样。在体验过程中让他们进行更多的选择。有些活动上（某些事）也让我们挺吃惊，比如前阵子我们在一个大学搞活动的时候，有很多大学生跟我们反应这是有生以来第一次拿手柄，但他们可能很熟悉电脑键盘，或者是智能手机的平面，但是第一次握手柄体验游戏后，有个玩家玩了 30 多分钟一直拿着，不想放手。所以我们在这也看到了一个可能性，只要有这样一个体验的机会，让更多人接触电视主机的话，我们认为这个市场还是会慢慢做大的。

Q：我们很高兴地看到，如今在国行 PS4 和 PSV 上已经有很多中国游戏开发者的作品。此前索尼也提到，会将一些优秀的中国游戏带向国际市场，请问现在这项工作的进展如何？

A：我们的第一步已经开始启动，因为有几款游戏他们也想在全球的 PSN 商店进行销售，相关的游戏我们也在紧锣密鼓地进行，这确实是个新的可能性。具体怎么样去做，也要我们去跟每个国家的 PSN 商店的负责人进行接洽，同时现在要做的并不是要把这些游戏汉化，相反要把本身汉化的游戏西文化或多语言化。所以游戏开发商也要做一些工作，这方面的工作我们也是在慢慢开展。

■7月30日，索尼高管在展区现场宣布活动正式开始。



Xbox事业部中国区总经理谢恩伟联访实录



7月30日下午，在UCG采访菲尔·斯宾塞先生时，Xbox事业部中国区总经理谢恩伟先生在一旁充当翻译。而对于这样一位重量级人物，我们当然也不会错过采访他的机会。就在第二天上午，我们来到谢恩伟先生下榻的宾馆房间里对他进行了采访。谢恩伟先生非常健谈，对于我们提出的各种问题回答得很恳切。有这样一位掌门人，相信国行Xbox One还能取得更好的成绩。

Q：本届Chinajoy，微软没有召开专门的游戏发布会。而我们在现场看到，微软也展出了数量繁多的游戏，其中有很多都是此前没有公布过的作品。请问为何微软不选择召开一个发布会来向玩家展示这些内容呢？

A：今年的主题就是Windows 10的全球发布，（和Chinajoy）正好有一个重叠，所以我们做了个折中，就是Windows 10发布日时我们在北京水立方做Windows10的粉丝狂欢的东西，然后在水立方里面有一个非常大的Game区，所有Xbox的Game，像大家看到的独占的游戏如《神鬼寓言》，都在水立方做了一个展示。我们还在上海做了一个光环之夜来做一个匹配，因为全球的新闻点都会有一点点的偏重，我们也非常不希望要把侧重点从Windows10拉开。另外也是更希望大家在CJ的会场上能够亲身体验。很多人给我反馈就是今年我们那个场地设置是比较开放的，去年还是有一个框架搭在里面。这反而让更多的玩家有机会去体验，大家对这个设计还是蛮认可的。

Q：首先恭喜《光环 士官长合集》国行版即将上市。想了解一下为何这款游戏送审会花掉这么多时间呢？

A：我觉得大概有某种程度上的误解啊。一点就是的的确确海外游戏的引进，在国内的确是有一些规则的。最近大家有看到文化部出了文章就是说，希望它（游戏）在审批的流程当中有20天这样的规则。我想更多是说要有个明确的标准，那这样的话从一个开发商的角度来说，就会有比较针对性地去做一些事。在这一块的话，我还是蛮看好的。除了这个之外，海外的一些工作室的的确确对中国的情况不是太了解，比方说对本地翻译的一些要求有的时候甚至会感觉不可思议。像《极限竞速》这样一个作品，你要做到把车的品牌、模式的英文的名字翻译成中文。每个车商都需要让它认可的，也不是所有的中文名它都能用，你还是要拿到一些授权的。还有很多车在国内不一定有，是没有中文名字的，它根本就没有中文名字那怎么去弄？这是一个方面的困难，还有另外一个方面的困难就是很多主机游戏的一些字啊，实际上已经嵌入到图片上了，那如果要把这些字变成中文的话那就要大动作了。

Q：去年微软公布的一些预计推出国行的游戏，如《看门狗》、《刺客信条Ⅳ 黑旗》，还有国产如《欢乐斗地主》，至今还没有发售，能否和我们透露一下这些游戏目前的进展呢？

A：几个方面吧。像《刺客信条》和《看门狗》这样一部分的游戏，基本上你可以期待它们的中文版在跟全球版的同步。当然这些作品在国内的审批流程当中，可能也会受到一些阻碍，主要是因为在内容方面的的确确还是有些挑战的。而在国内的游戏当中，整个国内的需求都在继续完善，今年的话有好几款产品也会走向玩家的面前。你说的《欢乐斗地主》，制作方腾讯的工作室还在继续尝试的过程当中。不过我非常期待腾讯的另外几款产品，像《无尽之剑》。然后腾讯让《神之浩劫》这样的游戏通过它对PC的渠道，也会带进到国行版的主机之上。另外就是一些像《轩辕剑》、《仙剑》等等的游戏，我在三月份的时候有透露说就是《仙剑》和《轩辕剑》都在Xbox One上在研发对应的版本。一般本地研发的周期还是比较长的，主机游戏不是一天两天能做出来的，像这样的游戏基本上是要12个月到18个月才能做出一个比较高质量的游戏。所以说我会比较期待下面3到6个月当中，（你）会看到更多本地游戏的出现。

Q：此前我们看到报道称《精灵与森林》这款游戏已经通过了审核，那么它将在什么时候正式上市呢？

A：我们现在正在做上市的一些准备工作，不过还是要稍微岔开一些。我想八月份主推肯定是《光环 士官长合集》，我需要留些时间让《光环》去发酵，让《光环》能够更好地接入到消费者当中去。我们有可能在排九月份的档期。像《光环》的上市不是说我昨天批好了今天就上市的，实际上有很多像社交的活动等等，比如光环之夜，把《光环》的文化慢慢地传递出来。当然有一些核心玩家已经了解比较多了，不过我们非常希望能够去吸引一些新的玩家，这是需要时间去培养的。像《精灵与森林》也是，实际上它的一些设计，唯美度，画质甚至背后的一些故事，使得这款游戏不像它看上去这么简单。那像这样的东西也是需要一些时间去发酵的，所以像这一块我的团队会积极地在做，希望能够把一些预热做好。不会等太长，也就八九月分的时候。

Q：体感游戏对于中国的休闲玩家来说还是很有吸引力的，是否有计划多推出一些Kinect游戏来吸引他们呢？

A：我想还是按照市场的需求去走吧。当一个平台起来的时候，你会马上观察到很多的开发者会自动迎合那一波市场的需求。如果在国内Kinect是非常火爆的话，必然会有开发商去尝试。所以你看腾讯的《无尽之剑》就是一个案例，把一款以前没有体感的这样一个游戏，能够改成Kinect，我觉得是蛮好的一个创意。当然它现在的动作用的还是比较简单，不过像这样的内容也会越来越多。有本地开发商看到有这样的机遇和这样的市场，我想它迟早会去做的。那微软想要做的事呢，就是Hololens这样一些高科技的东西能够带动进来。Kinect也是非常好的技术，我们都非常相信这些技术在游戏中是可以有所发挥的。那其他的就看广大的工作室对于玩家需求的认可，和在这方面的投入吧！



士官长终于正式进入中国啦！这是国行主机的重大胜利！

343工作室HALO游戏品牌总监 Frank O'Conner联访实录



本次Chinajoy上微软还有一位重量级嘉宾到场，那就是Frank O'Conner先生。身为343工作室HALO游戏品牌总监的他，已经不是第一次来到中国了。去年国行Xbox One发售后不久，纱迦就曾经采访过他。这次来到中国，是为了给光环之夜和Chinajoy造势。本次展会上我们得到了两次采访他的机会，他透露了不少《光环 士官长合集》和《光环5》的问题。

Q：首先恭喜国行版《光环 士官长合集》上线。那么请问接下来的《光环5》有推出中国大陆版的计划吗？有了《光环 士官长合集》的经验，相信《光环5》会快很多吧？

A：我们已经在当地学到了不少经验，包括与内地的合作伙伴。但有些因素不是我们能够掌控的，毕竟游戏方式和内容等方面都非常类似，我个人当然很希望能将其引入国内，但这一次显然无法与各位分享了。我们将会加大与本地相关部门的沟通与协商，争取将更多更好的内容尽快带给玩家。

Q：众所周知，海外版《光环 士官长合集》已经迎来了很多次更新，其中最大的一次是追加了《地狱伞兵》。请问预定于8月13日发售的国行版《光环 士官长合集》是否已经包含了这些更新内容呢？

（这里有一个细节。这次采访的形式是先由媒体以中文提问，由翻译翻为英文后告诉Conner先生。而当纱迦问出这个问题时，Conner先生没有听翻译就直接开始回答我的问题，显然是早已对ODST这个词作好了准备。）

A：我无法给出《地狱伞兵》确切的上市（在中国）时间，包括其他“《光环》系列”游戏其内容性质其实都是一样的。在中国市场一样都必须要经过一系列的审核，所以我们无法给出确切的上市时间。但我们会积极尝试将《地狱伞兵》之类的内容引入国内市场，《地狱伞兵》的多人模式地图很早之前就已经上线了，而这次的国行版《士官长合集》中也已经收录了这部分内容。

Q：《光环5》的战役模式是否会有分支或多结局设定？

A：当然每关都是有多种线路可供玩家选择的，同样也会在一定程度上影响剧情的走向。虽然不是多结局的，主要的情节都是相互联系的，最终会引向同一个剧情点。虽然算不上多结局，但却有多种情节，取决于玩家所操作的角色以及攻略方式。

Q：《光环5》战役模式中会分别控制Blue Team和Osiris小队，那么剧情方面会侧重于哪一方呢？

A：这很难说，但从任务数量上来说，Osiris小队比较占优势。但关卡是动态切换的，关卡的流程也很长，而且任务也是动态切换的，所以平衡性而言的话比较偏Osiris小队。但从故事的角度你会发现重点还是集中在士官长身上。

Q：《光环5》的战役模式由于有了小队的概念，在合作时玩家可以分饰不同的小队成员，这是否意味着玩家在合作模式里会有更多的互动？

A：我们的合作模式创意总监之前曾负责过《星球大战》的小队模式，其实采访之前我们曾讨论过不同角色间的互动这一类内容，我们想让小队系统在游戏中更加实用，有时候甚至还会自主行动，并且还不会过于复杂，只要通过简单的手柄操作即可控制小队行动。当然如果你是跟现实中的好友一起游戏，你只需要告诉他们怎么做。当在游戏的过程中展开剧情时，玩家可以通过角色间的对话来了解不同角色的性格及特点，并意识到对方确实是自己小队的一员。

Q：之前有报道说《光环5》所有的DLC地图都是免费的，只有战区模式相关的一些内容会收费，那么今后游戏会增加其他的收费DLC内容吗？

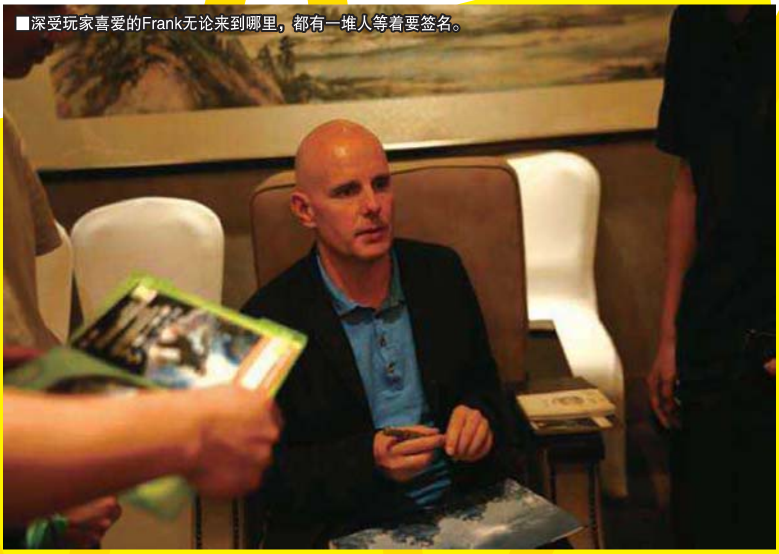
A：我们很重视的一点就是不会将玩家划分阵营，我们追求的是长远的收益，我们想让所有玩家都能体验到同样的内容，这也是我们免费推出的原因。我们自己包括项目组甚至会自掏腰包赞助推出免费的地图，而其他的诸如武器装备以及战区模式的相关内容，就需要玩家自主购买了。

Q：当《光环5》上市后《光环 士官长合集》是否还会推出新的更新呢？

A：《光环 士官长合集》目前已经是一个相当完善的版本了，我们从不断更新的过程中也吸取了不少经验，而幸运的是中国玩家可以在从一开始就体验到这个完全版。今后我们也将继续对这款游戏提供支持，这款游戏目前更像是一项服务，我们需要不断维护玩家群，排除BUG、更新战绩榜等等。我们不会因为《光环5》的上市，就停止对《光环 士官长合集》的经营，因为这完全是由两个独立的团队进行管理，不会出现资源或者人力不足的情况，也不会弃任何一方的玩家于不顾。所以今后我们将继续运营这款游戏。

Q：如今MOBA类的竞技游戏十分流行，是否有考虑过推出《光环》主题的MOBA游戏呢？

A：刚刚也有现场的人提到我们这次的战区模式很像MOBA游戏，但它显然是一款主视角射击游戏，只是也有BOSS战等其他内容。战区模式对于“《光环》系列”来说算是突破性的，但还不至于推出一款MOBA类的《光环》游戏。我们之前也推出过《斯巴达突袭》之类的作品，并且包括iOS以及安卓等其他平台。我们也接触过许多MOBA类游戏，并且对我们也有一定的启发，但现在确实没有考虑过这一类的。我们当然很重视游戏的进步以及当下的流行元素，但目前的确没有这样的打算。



■深受玩家喜爱的Frank无论来到哪里，都有一堆人等着要签名。



香港动漫电玩节2015现场报道

今年暑假属于我们TV GAME玩家的盛会非常多，除了远在德国的科隆游戏展之外，在国内也有两场规模盛大的展会，一个是Chinajoy，另一个就是香港动漫电玩节（以下简称“HKACG”）。HKACG今年已经举办到第17届，但是索尼和微软正式将自家的主机搬到这个展会上还是第二届，即使如此，我们已经可以在这个展会上玩到很多新全新的尚未发售的游戏，以及很多与游戏制作人面对面交流的活动。而且今年还有首次推出试玩的“墨菲斯计划”，加上海量的中文游戏公布，可谓阵容强盛。此外，很多ACG领域相关的厂商比如天闻角川、animate、千值练等等都有参展，无论玩玩玩还是买买买都非常有意思，因此HKACG可以说是华南地区的玩家朋友们暑假最值得一去的展会之一。

文 宇宙人 美编 NINA

HKACG公布的中文游戏名单

活至黎明
神威9号
星球大战 战斗前线
伊苏 塞尔塞塔的树海
英雄传说 空之轨迹FC Evolution
高达 激战任务 NEXT
街头霸王V
亚尔斯兰战记无双

“墨菲斯计划”试玩总汇

本届HKACG对玩家来说最大的亮点之一，就是索尼公开了虚拟现实设备“墨菲斯计划”的试玩，这是该设备自去年的开发者大会公布以来，首次面对公众提供试玩。自然而然也吸引了大批的玩家前往体验。当然，因为展出的机器数量有限，需要提前预约才有机会体验到。而这次展出游戏阵容也非常让人惊喜，这里就为大家带来详尽的试玩体验报告。

夏日课堂



《夏日课堂》恐怕是“墨菲斯计划”公布以来最受瞩目的作品，这并非仅仅是以“绅士”玩家的角度来说，就连在这次HKACG接受采访的众多游戏制作人里面，被提问到是否有兴趣制作支持VR设备的游戏时，他们的回答里多少都会提及《夏日课堂》——当然这些很大程度上只是客套话，但也从一个侧面反映出这款游戏带来的影响之大。更何况就目前“墨菲斯计划”公布的众多DEMO里面，《夏日课堂》是为数不多的确定会制作成游戏的作品，并不像《战争雷霆》之类的单纯演示DEMO。

可能是因为香港的外语环境偏向于英语的原因，这次《夏日课堂》展出的DEMO采用了之前E3公开的美版——看到女主角是金发洋妹子大家都懂。玩家在游戏中扮演的角色是一名日语教师，负责教洋妹子学日语，不知道日版是不是反过来呢。大概是因为还在开发的原因，游戏的玩法相当简单，女主角给玩家提问的时候，玩家只要点头或者摇头即可，出现选项的时候也差不多，只要将视点对准场景中的选项即可完成选择，甚至用不上手柄操作。不过整个过程玩家也只能呆呆地坐在一个位置，不能移动，妹子也几乎只是自顾自地在说话，所以整个DEMO几乎还是以观赏为主。

再来说说画面，不得不说妹子的建模做得很赞，动作举止也相当自然，加上7.1环绕声效果，每当她的脸蛋向你靠近，在耳边细语，让人感觉她仿佛真的就在你眼前，能够感受到她的呼吸一般活灵活现，“浸入式”体验真不是盖的。遗憾的是低头看见自己只是一大坨蓝色时多少显得有些煞风景。

细节方面，由于不可移动的原因玩家可以看到的地方很少，但是场景基本上并没死角，探头看旁边的房间，背后的走廊等等，几乎找不到“穿帮”的地方。不过一些细节的地方做得比较勉强，比如放在盘子上的西瓜怎么看都不像能吃的（实际上谁会在意这种东西）。另外，如果视点跟景物重合的话，比如眼睛“扎”进妹子的建模里面，画面就会变得漆黑一片——不过总比看到“空心”的要好，而将视点升高或降低的话，画面会重新定位高度，让玩家在游戏内的视线保持在同一位置。总的来说，这款游戏玩法目前还是比较单调，当然我们可以认为这些都只是技术演示，成品相信会有非常大的变化。







游戏空间VR

当你看到这些跑跑跳跳的小家伙时，一定会想到PS4的同捆游戏《游戏空间》（THE PLAYROOM）。没错，《游戏空间VR》（THE PLAYROOM VR）正是它的续作，只不过这回游戏改为用墨菲斯计划来玩啦！《游戏空间VR》在香港动漫节和China Joy上都有展出，虽然只有一个体验关卡，却能令中国玩家惊喜万分。

试玩关卡十分简单，头戴显示器的玩家扮演侵略地球的大怪兽，其余玩家扮演小精灵。游戏开始后，玩家用手柄控制小精灵们朝着屏幕外奔跑，大怪兽在后面追赶。小精灵们在逃跑的过程中需要不断躲避从天而降的物体，虽然有明显的提示，但不知为何操作略现迟滞，玩起来有一定难度。而且小精灵还会沿途回收一堆同伴，到后来简直乱成一团。

而扮演大怪兽的玩家又是另外一副光景。此时玩家看到的画面正是大怪兽居高临下的视角，你要做的事情就是摇头晃脑地利用头部的摆动来破坏两旁的建筑物，这个过程有如扮演哥斯拉一样过瘾，但建筑物的坍塌比较简单，碰到之后就完全垮掉，不存在断垣残壁。由于试玩时头戴显示器的玩家两手空空，所以双手做不出其他动作。

来到关卡的最后就到了BOSS战。此时小精灵们要利用场地中不断出现的物体来攻击大怪兽。攻击时只要角度差不多就会自动往大怪兽的脸上招呼过去了，不用精瞄。而大怪兽只能晃动头部来躲避，不过游戏设计为只有脸部正面被击中才算受伤，躲起来毫不为难。如果大怪兽被命中一定次数，小精灵们就会用合体激光炮将大怪兽轰出地球，飞出地球的过程在显示器里十分出彩。如果小精灵们迟迟不能给予打伤害，那么大怪兽就会完全破坏人工岛，从而强制获胜。

总的来说是一款十分简单的游戏，变化还不够，当然这只是《游戏空间VR》的其中一个部分，而且本作也为佩带VR设备和没有VR设备的玩家之间进行互动提供了方案，因此未来说不定还会有更广的可能性。值得一提的是，纱迦的眼睛有散光，因此在扮演大怪兽躲避物体时感觉十分惊险。各位散光患者应该能体会到其中的酸楚（泪）。个人认为本作很有可能将成为墨菲斯计划的同捆游戏。





Kitchen

这个名为“厨房”的 DEMO 是教大家制作美味料理，让大家能够亲临其境地学习，料理食材，好让有朝一日能成为特级厨师的 DEMO——啊，抱歉说漏个事，当食材的大概是玩家你自己哦。

玩笑开完了，《Kitchen》其实是一个恐怖游戏的 DEMO，而且还是由我们熟悉的 Capcom 所制作，早在 E3 的时候就已经公开了，只不过这个 DEMO 至今既没有公布过任何截图和画面，试玩的时候也没有外接显示器供媒体拍摄，加上宣传也很少，所以一下子就被忽略了，而 DEMO 的内容到底有多恐怖，这也只有亲身体验过的人才知道。所幸的是，在 HKACG 正式开展前一天的媒体参观日中，索尼为媒体提供了宝贵的独家体验机会，（后面的公众日是没有的哦）所以这里为大家简单介绍一下。

在 DEMO 里面玩家的视点是一个身处在一个残旧的厨房里，坐在椅子上双手被绑住的人，



椅子前方架着一台摄影机，似乎是被人抓住将要被拷问的。之后，倒在角落的人会醒过来，并且捡起地上的刀子来帮玩家割断绳子。不过就在此时，一“只”面目狰狞的女人过来给同伴背后捅了一刀，同伴倒下之后，女人还会吓唬主角并且刺主角的膝盖（简直太坏）。随后，同伴会突然起来与女人进行搏斗，但不到两秒就被按在地上刺杀，甚至拖到对面的墙后面施虐（我们只能听到类似解剖的声音），随后同伴的人头还会飞出来落到主角的脚边。之后，女人会突然出现到主角背后，“温柔”地把主角的脸抚摸一番之后一刀刺下，DEMO 也到此结束。

整个 DEMO 几乎只是播片的形式，游玩的时候玩家会用到手柄，手柄的六轴感应功能会反馈到 DEMO 里面，使得玩家可以操作主角的双手上下左右摆动，不过除此之外并没任何用处。DEMO 的恐怖体验来源于血腥惊吓，这一点跟《生化危机》系列”相似。VG 的编辑神隐小狼试玩的时候被吓得惨叫，而视频部的同事 SOS 则一点反应都没，可见感觉也是因人而异的。

后来笔者跟工作人员聊到，目前这个作品仅仅是一个技术演示的 DEMO，还没有任何开发成游戏的计划，所以大家不必抱有过分的期待。不过，虚拟现实和恐怖是一个很容易让人联想到一起的概念，Capcom 制作这个 DEMO 也很明显是有制作这类游戏的意向的，因此我们可以期待未来会有类似《P.T》那样给我们带来震撼的恐怖游戏诞生

虚拟枪弹辩驳VR 班级审判



本次枪弹辩驳 VR 的剧情是基于第一代展开的，规则上并无多大改动，而试玩的部分是大神樱事件。本作与掌机版对比会有三个方面的不同：一是在画面上，本作采取全 3D 模拟环境，与 2.5D 的画面不同，玩家能 360° 无死角地观察审判场地，并真实地体验到与人物的互动；二是在视角上，玩家不再以观察者的身份操控主角进行游戏，而是以苗木诚的身份参与班级审判，切身处于审判场；三是在系统上，对旧系统经行了改进并增加入新的操作系统，这个在下文会再详细讲述。

在笔者试玩之前，工作人员会进行简单的剧情和操作讲解。剧情其实与第一代无多大改变，系统则由于是试玩 demo，所以省略了很多原有的操作让玩家试玩。但议论时的核心操作——“言弹”不但在试玩中保留下来而且还发展了一个新高度。在议论进行时，人物的证言也会以 3D 形式随着人物的语音闪出、飘过、甚至砸落，同时人物会对证言做出相应的动作反应，而因为语音与证言出现的时间几乎一致，加上有“杂音”的干扰，所以玩家需要在短时间内判断证言并发射“言弹”进行论破。证言的照准会直接透过手柄前方的准心进行定位，除此之外还追加了一个“侦测器”的系统，当照准移到可疑的红色证言上时，屏幕上会显示出“可疑率”，超过 80% 就是有问题的了，这一个开挂式的系统可能对于部分玩家来说是鸡肋，但由于班级审判的节奏较快，玩家判断证言的时间相对紧促，所以“可疑率”在某种程度上还是有助于判断的（虽然在你看可疑率是多少的时候说不定证言就不见了……）。

在实际试玩中的体验感是很难用文字表达的，进入游戏后，你会发现自己身处一个很大的审判场地，黑白熊坐在较远处，而参与者则各自站在自己的位置上，你的眼前就是辩论的对手。在辩论正式开始后，参与者们不再淡定地呆在自己的位置，他们会怒拍桌子，躲到桌子下面，甚至跳到证言上并踩碎它。人物的实时动作反应加上音效加成，使得辩论氛围十分紧张，令人有很强烈的临场感。

班级审判部分的内容其实很短，在试玩的后半部分是枪弹辩驳中最具特色的“惩罚时间”，受惩罚的正是玩家本人。接受“补习”的玩家坐在传送带的椅子上，前方是巨大的碾压机器，左右是不停运转的齿轮，虽然是虚拟场景却有一种异样的真实感。随着传送带的慢慢前进手柄会强烈震动，加上机器的响声，齿轮运作时摩擦出的火花，给人一种视听触觉上的刺激。最后重锤从自己头顶上方砸落的一瞬更是有种莫名的快感（喂！）。

总体来说，枪弹辩驳 VR 很好的利用了平台的优势展现了该系列的特点和魅力，加强了玩家的参与性，升华了游戏的悬疑因素，提升了紧张度，并为游戏增添了一份临场感。



小总结

“墨菲斯计划”的体验，就以目前试玩到的版本来说，笔者认为最大的问题还是分辨率偏低，使用的时候依然会明显地看到像素点。按照游戏制作人的说法，VR 游戏的帧数要达到 120 帧才能算是流畅，所以画面也难免要做出牺牲。毕竟目前大多数次世代游戏只能以 30 帧的环境运行，所以在目前有限的机能下，VR 游戏要如何在流畅性和画面之间作取舍，恐怕会是一个很大的问题。

《绝对绝望少女 枪弹辩驳间章》

制作人寺泽善德访谈



记者：这次是腐川冬子成为这部外传作的女性主角，请问一下由考虑过让其他的重要角色转正成为主角吗？

寺泽善德制作人（以下简称为“寺泽”）：目前还没有这打算，不过大家也知道各个角色都有各自的魅力，如果能够制作以他们作为主角的游戏是最好的，将来如果有机会的话我也希望能够为他们制作新的作品。

记者：《枪弹辩驳 1》和《枪弹辩驳 2》是文字冒险游戏，而本作却变成了第三人称射击游戏，这是有什么理由的吗？

寺泽：在本作发售前我们也很想制作续作，但是那个时候续作还没有找到大方向，所以就想着制作一个外传。由于原作是属于文字冒险游戏，所以通常来说“冒险”的部分会比较多一些，不过我们小组的制作人员都是不想做普通游戏的家伙，总想着要挑战一下新事物，所以这次就选择了“动作冒险”这个类型。不过我们也曾经想到过苗木困的恋爱游戏之类的。

记者：既然之前是文字冒险而这次是射击游戏，那是不是就代表着日后也许会有这两种类型以外的系列作品？

寺泽：我想可能性还是有的，虽说目前没有这个打算，不过就像刚刚提到过的说不定会有让其他角色成为主角的作品，制作这两种类型以外的游戏也是有可能的。

记者：现在日本游戏厂商都流行使用 PS4/PSV 这样家用机与掌机跨平台的形式来推出游戏，寺泽先生有考虑过以这样的形式来推出“《枪弹辩驳》系列”吗？

寺泽：PS4 与 PSV 的跨平台游戏渐渐变多了，虽然目前还没有确定下来，我想日后“《枪弹辩驳》系列”也有可能会以这样的形式来推出作品。当然，一切还是以市场形势为主。

记者：“《枪弹辩驳》系列”第一作的 TV 动画在玩家之间有很高的人气，今后有计划推出第二作的 TV 动画或者剧场版动画吗？

寺泽：不知道各位知不知道《枪弹辩驳》有推出过舞台剧，之前有上演过一代的舞台剧，二代的舞台剧也预定在年末上演，像这类的企划我们今后也还是会继续进行的。在今后如果有机会的话我们也希望能够再次进行 TV 动画化。

记者：这次为什么会考虑推出对应墨菲斯计划的作品（《虚拟枪弹辩驳 VR》）呢？在制作《虚拟枪弹辩驳 VR》时有遇到过什么难题吗？

寺泽：制作《虚拟枪弹辩驳 VR》契机是因为《夏日课堂》，《夏日课堂》让我受到了不小的冲击。作为一个制作人员我个人也是非常想要制作这样的游戏，所以这次就做出了《虚拟枪弹辩驳 VR》这么一个类似于试玩版的作品。制作《虚拟枪弹辩驳 VR》时最让我们感到困难的就是对应墨菲斯计划的游戏制作方法与传统游戏的制作方法有很大的不同，像是要以等身的比例来让角色 3D 化，以传统游戏的手法来做的话角色们就会变得很矮，所以必须要把角色建模做得更大一些，否则无法表现出这种真实感，像这些都是在接触到游戏制作之后才明白的事。这次还为了让游戏对应 3D 而让角色建模的精细度调整了不少，类似于这方面的制作都是不小的难题。不过最后还是勉强能够将游戏内容用这样的形式来成功进行了再现。

记者：有考虑过加入联网要素或者在线多人要素吗？

寺泽：如果要多人游玩的话我想在墨菲斯计划上会更加合适一些，因为更加有亲和力。不过如果以“《枪弹辩驳》系列”的风格来做多人游戏的话会很难，因为本作毕竟是以剧情为主，多人的形式会很难进行剧情的开发，例如本作没有多分歧路线也是为了能够更用心地来专注做一个故事。“《枪弹辩驳》系列”的这一路线我想今后也不会有所改变。

记者：有没有考虑过制作当前世界观下完全不一样的角色作为主角的《枪弹辩驳》？

寺泽：这个可能性是肯定有的，如果《枪弹辩驳》有机会做到第十作的话我想也不会一直沿用现在这个角色阵容吧。

记者：在《枪弹辩驳》的两部正统作里有涉及过很多游戏类型，例如文字冒险和竞速类，这次的《绝对绝望少女》里又涉及到了动作类和第三人称射击类，那么日后还会不会挑战新的类型？例如角色扮演之类的？

寺泽：我也挺想进行新的挑战，不过正统作依然会是和前两作一样是推理文字冒险游戏。

记者：也就是说也许会以外传的形式来进行这类尝试吗？

寺泽：没错。

记者：《虚拟枪弹辩驳 VR》是以一代为基准进行制作的，那么有可能会制作二代的 VR 吗？

寺泽：如果玩家们有这个需求的话我们也是会考虑的

记者：可以请您谈谈关于《枪弹辩驳 3》的事吗？

寺泽：我只能说我们现在正在做。（笑）

记者：《绝对绝望少女》的故事是架设在一代与二代之间，那么有没有考虑推出一款前传性质的游戏来让粉丝们更加深入地理解整个游戏？

寺泽：我想一代之前的故事是很多玩家都在意的部分，希望能以某种形式推出相关作品。

记者：《绝对绝望少女》日版与中文版发售日之间相隔的时间比较长，有没有考虑过让相隔时间变得更短或者让两个版本同步发售呢？

寺泽：大家也都在说这件事，我也希望相隔的时间能够变得更短，不过“《枪弹辩驳》系列”是在规定的发售时间内最大限度地进行各种调整，这也就导致了其他国家的语言版本的翻译工作都是在游戏发售后才开始进行的，所以这个系列很难做到同步发售，像这次就隔了 10 个月的时间，不过我们也希望日版与中文版之间的发售日距离能变得更短。

记者：《虚拟枪弹辩驳 VR》的制作花费了多长的时间？以这次制作为经验，将来如果继续制作对应墨菲斯计划的作品，能不能让制作周期变得更短？

寺泽：《虚拟枪弹辩驳 VR》的制作大致花费了差不多 2 个半月至 3 个月的时间，同时我们也知道了花费这么长的时间就制作出这么长的长度，今后的制作也许会变得更有效率，不过这还是要按照游戏的内容来进行判断，像这次还有很多要素都没有加进去，所以像这次花费了这么长的时间制作出这些内容是有些太勉强了一些。

记者：有没有考虑过让《绝对绝望少女》这类外传作品衍生成新的系列？

寺泽：我想大家也知道，这个制作组现在正在制作《枪弹辩驳 3》，所以目前无法制作类似的作品，不过将来如果玩家们的呼声很大，我想可能性还是有的。我个人也希望能够制作出更有意思的游戏。

记者：《绝对绝望少女》的剧情表现除了一般的立绘之外还有 3D 建模的形式，在《枪弹辩驳 3》或者今后的作品里是会像前两作一样以 2D 平面的形式还是以 3D 建模的形式来进行剧情演出？

寺泽：虽然还不能详说，不过《枪弹辩驳 3》不是 3D 建模的形式，而是系列的传统表现风格。但是这次在墨菲斯计划里制作了角色们的 3D 建模，用 3D 建模也能够很好地表现角色的魅力，我个人认为以这个方向来制作也是个不错的选择。

《英雄传说 空之轨迹FC 进化版》

制作人近藤季洋访谈



记者：现在有不少游戏都在发售前推出动画来为游戏做宣传，拥有着优秀剧情的“《轨迹》系列”有没有可能制作成 TV 动画来扩大影响力？

近藤季洋制作人（以下简称为“近藤”）：TV 动画化的可能性是有的，不过对我们来说果然还是游戏本身是最重要的，而且在发售日之前都还在不断地修正剧本，所以从这些方面来说果然还是得先把游戏本身做好之后再考虑其他领域的企划。

记者：这次重制的是“《空之轨迹》系列”的第一作，能请您说说关于“《空之轨迹》系列”其他两作的重制吗？这次的重制选择登陆 PSV 平台，有没有考虑登陆 PS4 平台？

近藤：关于“《空之轨迹》系列”其他两作的消息我们都没在日本公开（注：访谈时《英雄传说 空之轨迹 SC 进化版》还尚未公开），所以今天还不能详说，不过既然已经推出了第一作，那么剩下的两作我们也会努力进行相关工作的。我们目前对将曾经发售过的游戏移植到 PS4 还没有任何计划，不过今后我们都会在 PS 系列平台发展，所以 PS4 我们也非常重视。已经公开过的“《伊苏》系列”也确定会登陆 PS4 平台，所以“《轨迹》系列”说不定也会在某个时机登陆 PS4 平台也说不定。

记者：“《轨迹》系列”今后还将推出更多的“进化版”吗？今后会考虑制作其他的外传作品吗？

近藤：“进化版”系列只要有大家的支持那么今后也将会继续进展下去，还没有推出过“进化版”的作品我想在将来也许也会有机会推出“进化版”。要说到外传作品的话，现在在日本公布的《东京异境》对我们来说就像是如同《那由多轨迹》一样的外传作品。在系列不断发展的过程中必定会出现像这样挑战新事物的作品，于是就会出现与“《伊苏》系列”和“《轨迹》系列”不一样的作品。我们会把制作这些作品时的经验运用到“《伊苏》系列”和“《轨迹》系列”之中，让两个系列获得更大的进化。

记者：目前推出过“进化版”的就只有“《轨迹》系列”，有没有考虑过推出其他系列的“进化版”？

近藤：可能性也不是没有，不过原本“进化版”就是以“《轨迹》系列”为中心来进行的，所以目前我们还是专注让“《轨迹》系列”整个都“进化”了之后再考虑其他的企划。

记者：“《轨迹》系列”目前推出了这么多的作品，讲述了这么多的故事，期间也留下了很多没解开的谜题，在将来这些谜题是能够在游戏里解开呢？还是将它们保留下来让玩家们自己去推测呢？

近藤：我们目前已经开始制作《闪之轨迹》的续篇，基本上只要那些谜题是与系列有关的，那么就尽量让它们在系列里得到解答，这是我与制作人员们的心声。在过去也有不少人问这个系列还要持续多久，在我的脑海里已经有了大概的作品数目，目前的剧情进度大致已经讲述了五至六成左右。由于留下的谜题太多，所以在做游戏的时候都不得不用笔来把这些都记下来。（笑）

记者：有没有考虑制作对应墨菲斯计划的《轨迹》作品？

近藤：在去年我们也通过 SCE 接触到了墨菲斯计划，当时因为这以技术而受到了不小的冲击，当时也玩了《夏日课堂》这类作品，像那样充满真实感的体验真的是非常棒。在我们公司也曾讨论过“《轨迹》系列”与墨菲斯计划的话题，不过目前还没确定好要从哪方面来入手，所以目前要先考虑好两者之间的平衡性，然后以某种形式来进行墨菲斯计划的挑战。

记者：“《轨迹》系列”在中国内地有很多支持者，您会不会考虑让“《轨迹》系列”或者“《伊苏》系列”登陆中国内地的游戏市场？

近藤：我们也希望中国内地的玩家能够玩到我们的作品，更多的情报等到 Chinajoy 的时候再进行详说。

记者：现在“《轨迹》系列”的角色也越来越多，有没有考虑过让所有角色都集结在一起的乱斗类作品？

近藤：我们也挺想尝试的，不过“《轨迹》系列”没有完结就没法考虑这类作品，所以首先优先考虑让“《轨迹》系列”完结。

记者：目前正在制作中的《东京异境》与《闪之轨迹》似乎有一些联系，如果《东京异境》发展成为系列作品的话，日后会与“《轨迹》系列”进行联动吗？

近藤：对我们来说《东京异境》是和“《轨迹》系列”完全不沾边的作品，不过也许会有“在《东京异境》游戏内容里出现《闪之轨迹》的游戏”，或者让《闪之轨迹》的角色以其他的形式在里面登场，像这类的属于我们制作组的一点福利还是会有的。两者的世界观并非有所联系。

记者：《空之轨迹 FC 进化版》日版的 DLC 和港版一样吗？《闪之轨迹 Ⅲ》有确定是在什么时期公布吗？

近藤：港版的 DLC 和日版的是一样的，不过和日本媒体进行联动的那些 DLC 有些难办，不过在 PS 商店的 DLC 都是能通用的，港版的存档与日版共通。虽然还没有确定是不是叫《闪之轨迹 Ⅲ》，不过《闪之轨迹》的续篇目前还没有确定好公布的时期，制作人员们现在正在努力完成着游戏的制作。

记者：“轨迹”原本只是《英雄传说》的一个副标题，而现在已经独自发展成了一个系列，您是怎样看待“《轨迹》系列”与“《英雄传说》系列”之间的关系？

近藤：我们旗下有很多游戏都会遇到这个问题，一开始“《英雄传说》系列”其实是“《屠龙》系列”，然后就发展成了“《英雄传说》系列”，而我们以“《轨迹》系列”的第一部作品作为两者之间的转折点。“《轨迹》系列”从首部作品到现在的最新作，大家都是以“《英雄传说》系列”作为认知的标准，所以“《英雄传说》系列”可以算是“《轨迹》系列”的父母吧，“《轨迹》系列”也是渐渐从“《英雄传说》系列”里独立出来不断成长的，我个人对此也感到十分欣慰。两者之间的关联性我个人也很难描述，“《英雄传说》系列”相当于“《轨迹》系列”的母体，我们也非常珍视它，而“《轨迹》系列”也发展到目前的这个规模。虽然说是已经独立出来了，不过也许还是有这些说不清的联系。作为一个制作人员，我个人也是非常重视这两个系列。

记者：这次《空之轨迹 FC 进化版》的试玩版是以听取玩家们的意见来进行了系统的调整，今后还会采用类似的形式吗？

近藤：在公司里我们也经常针对玩家的意见来进行讨论，而且“进化版”是为了让旧作焕发出新的魅力，所以要认真听取玩家们的意见，尽可能地回应玩家们的意见与建议。



游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- NEWS REVIEW
- EDITORS'OPINIONS
- INTERVIEW
- EDITORS DISCUSSION

本期大事记

DIGEST

08.02 Chinajoy 2015 圆满结束

08.05 德国科隆游戏展（gamescom 2015）开幕

08.07 SNK 被中国游戏公司收购

新闻短波

INFO

《生化危机2 重制版》确认正在开发中

8 月 13 日，Capcom 正式确认原 PS 平台经典恐怖游戏《生化危机 2》的完全重制版正在开发中。《生化危机 高清重制版》的制作人平林良昭在重制版公布视频中甚至激动到脱衣，不过林良昭在视频中也表示，《生化危机 2 重制版》还处于非常早期的开发阶段，距离能够展现游戏实际内容的阶段还有相当一段时间，请大家耐心等待。



稻船敬二新作众筹失败

《Red Ash: The Indelible Legend》是由稻船敬二制作的新作，从暂时公布的情报来看是《洛克人 Dash》的精神续作。本作于 7 月初开始在 Kickstarter 上开始众筹，中途历尽风波，直到众筹结束也没有完成当初定下的 80 万目标。话虽如此，这并不会影响到本作的开发工作。由中国深圳的数码娱乐公司斧子科技投资的本作依然会继续按计划进行开发工作，并将登陆 PC、PS4 和 XOne 平台。

TOPIC

2015德国科隆游戏展顺利闭幕 到场人数创新高

随着展出内容的不断提升，近年来越发有抗衡 E3 趋势的德国科隆游戏展（gamescom 2015）已于今年 8 月 5 日开幕，并于 8 月 9 日落下帷幕。而展会主办方也在结束后宣布，今年德国科隆游戏展的参展厂商和到场人数都达到了新高。

今年的到场者总数是 34 万 5000 人，比去年（2014 年）多出 1 万的人数，达到了新高。除了到场人数，本届的参展厂商也到达到了 806 家公司，比起去年的 703 家公司多出约 100 个。参加这次展会的工作人员也达到了 32000 多人，比去年多了约 2000 人。当然，除了更多的人流量之外，展会主办方还准备了更大的展会面积。这次展会由于展厅数量的增加，所以主办方将展会面积较去年扩增了约 3000 平方米，确保整个展会达到了 19 万 3000 平方米的展示面积。

随着今年德国科隆游戏展的落幕，下一届的德国科隆游戏展也提上了日程。2016 德国科隆游戏展预定于 2016 年 8 月 17 日至 8 月 21 日召开。本次的展会由于和最近于洛杉矶召开的 E3 2015 过于接近，导致很多厂商并没有充分的时间来准备参展。也是为了避免这一问题，下一届的德国科隆游戏展将会比今年稍微推迟一点。



EVENT

中国公司6350万美元收购SNK

对于大部分中国玩家来说，SNK 三字便是童年的代言词。SNK 曾经给玩家带来了诸如《格斗之王》、《合金弹头》、《饿狼传说》和《侍魂》等经典游戏，然而以后玩家大概是不能再次和这些游戏再会了，至少不是以我们以前所认识的面貌再会。



中国三七互娱网络科技股份有限公司于本月初以 6350 万美元收购日本著名游戏公司 SNK Playmore 的 81.25% 股权，这也是国内文化传媒企业对日本企业进行的规模最大的收购案。三七互娱声称将进一步发掘《格斗之王》等知名游戏系列的潜力。对于大部分中国玩家来说，中国三七互娱网络科技股份可能比较陌生，作为主要以页游为主要经营方向的中国游戏公司，其旗下知名度比较大的游戏有《大天使之剑》和《传奇霸业》。

GEAR

Steam掌机“Smach Zero”价格公布 明年冬季上市



在今年的德国科隆游戏展上，除了众多全新游戏公布之外，还有一款名为“Smach Zero”的 Steam 掌机公布了售价和发售窗口。这台掌机定价 299 美元，今年 11 月 10 日起接受预定，正式上市时间预定为明年冬季。

虽然说是“Steam 掌机”，然而这台掌机却是由第三方设计制造的，并非 Valve 官方出品。早先公布时的名称为“Steam Boy”，在今年 6 月时更名为“Smach Zero”。该掌机的定位就是一台掌上 PC，配置有 4G 内存、32G 硬盘、5 英寸 720p 触摸屏、HDMI 输出、Wi-fi 以及蓝牙功能。开发商表示它能流畅运行现今 Steam 上的大部分主流作品，比如《半条命 2》、《文明 5》、《DOTA2》等等。

EVENT

开发费用超过8000万美元 “幻痛”还真有点痛

据外媒引述日经新闻报道，报道指出《潜龙谍影 V 幻痛》的总开发费用将超过 8000 万美元，报道指出如此高昂的开发费用是 Konami 与小岛秀夫关系闹僵的主要原因。高昂的开发费用并不意味着高回报，主机游戏投资回报率的下降使得 Konami 创始人兼董事会会长上月景正开始慢慢对主机游戏失去兴趣。2010 年开始运营的手机游戏《Dragon Collection》成为其经营理念的分歧点，开发费用只有数千万日元的本作每月收入达数亿日元，游戏市场的快速变化话也使得现在游戏的开发成本变得越来越高昂，同时成本收回也变得越来越困难。

2015 年第一季度的财报也正正证明了这一点，家用机游戏部分收入严重缩水到了 10 年前的三分之一，甚至连游戏部分超过 5 成的收入都是来自社交游戏。据该段新闻的翻译者 Thomas James 也同时指出，Konami 的闭锁经营风格与对社内的情报管制也是其员工对其越发不满的主要原因之一。值得一提的是，系列前作《潜龙谍影 4》的开发费用为 6000 万美元。


上月景正



EVENT

你买了几份？《横行霸道V》销量达到5400万份

高投入是不是意味着高收入？当然，游戏好玩就行。Rockstar Games 就能给你一个肯定的答案。Take-Two 近日公布了他们首季度财报，到目前 GTA5 在所有平台的销量已然超过了 5400 万。而这一数字在今年 3 月 31 日，还是 4500 万。这就意味着，仅仅过了一个月，这游戏又卖出了 900 万份，如此恐怖的吸金能力真是让游戏市场的其他对手都感到汗颜。



本作凭着高超的游戏素质以及良心的 DLC 内容一直吸引着玩家前赴后继地沉迷在圣洛都这个美丽又有趣的世界中去。除了在去年 11 月发售的本时代主机版之外，本作在今年初还发售了 PC 版。然而即使发售了如此多版本，玩家的热情一直不见冷却。当然，如此可怕的销量的背后是高达 2.85 亿的游戏成本。

下一个抢谁？
（设计对白）

新闻短波

INFO

一心二用妥妥的 宫崎英高表示压力不大

在科隆游戏展上，《黑暗之魂Ⅲ》公布了全新的实机画面以及影像，那熟悉的高难度仿佛昨日再现一般。虽然值得期待，然而部分玩家难免有点担心会不会影响到《血源诅咒》DLC 的开发工作。对此宫崎英高在接受外媒访问时表示：自己熟知自己的极限，这也不是自己第一次同时开发两个游戏，所以玩家们无需担心，同时开发《黑暗之魂Ⅲ》和《血源诅咒》DLC 完全没有问题。



我还活着 《Agent》再次获得续注

作为“五大雾件”之一的《Agent》(其余四个分别为《最后的守护者》、《仁王》、《铁拳 X 街霸》和《超越善恶 2》) 最近再次获得了 Rockstar 的续注。近日有网友发现，Rockstar 又一次悄无声息地在美国专利商标处续注了《Agent》的商标，具体的更新日期为 2015 年 6 月 4 日。本作最早于 2009 年公布，是一款以冷战背景为题材的 PS3 独占潜入类游戏。然而续注并不能代表什么，毕竟《Agent》获得续注已经不是第一次了。



进击最前线

黑手党Ⅲ MAFIA Ⅲ

机种：PS4/XOne　类型：动作冒险
发行商：2K Games　发售日期：发售日未定

动荡时期的黑帮岁月



虽然看起来总给人一种“《横行霸道》山寨货”的感觉，其实两者给玩家的感觉完全不同。“《黑手党》系列”一直以其“教父式”的剧情和世界观被不少玩家所喜爱。虽然前作的素质强差人意，但依然有不少玩家期待着其新作的到来。果不其然，在最近德国科隆游戏展，Take-Two 公布其系列最新作《黑手党 Ⅲ》。从公布的影像来看，本作将会发生在 1968 年种族问题日益恶化的新奥尔良，“家庭”将会成为本作的关键词。值得一提的是，在前作结局生死不明的主角 Vito 将会在本作回归并担任重要角色。

数码宝贝世界 次级命令
デジモンワールド next order

机种：PSV　类型：角色扮演
发行商：BNEI　发售日期：发售日未定

数码世界的冒险之旅

本作是《数码宝贝》系列的第六款正统续作，游戏将登陆 PSV 平台。从暂时公布的情报可以知道，玩家在本作中将会扮演高三的“拓人（タクト）”，非常喜欢数码宝贝的他将会和自己的数码宝贝一起在数码世界中展开冒险。和系列不一样的是，本作将会采用独立的世界观，而人设将由《红莲之王 3》的画师“タイキ”负责。值得一提的是，这次的数码世界除了比以往更加广阔之外，还会增加昼夜系统，更加栩栩如生的数码世界将会展现在各位玩家面前。



妖怪手表之舞 舞力全开特别版
妖怪ウォッチダンス ジャストダンス

机种：WiiU　类型：音乐
发行商：LEVEL-5　发售日期：发售日未定

后面的妖怪 让我看到你的双手！

“《妖怪手表》系列”俨然已经成为了 LEVEL-5 的摇钱树（没有之一）。最近这个系列有多了一名新成员：《妖怪手表之舞 舞力全开特别版》，从游戏标题就可以看出，本作肯定和“《舞力全开》系列”有着什么不可告人的关系。你没猜错，本作将会由 LEVEL-5 和育碧共同开发，游戏形式和《舞力全开》类似，玩家将会和《妖怪手表》中的角色一起随音乐翩翩起舞。虽然听起来有点奇怪，不过一旦联想到《妖怪手表》动画版那极富洗脑效果的主题曲 ... 貌似还真的挺带感。



尘封记忆 山梨
Banned Memories:Yamanashi

机种：未定　类型：动作冒险
发行商：Noah Pauw　发售日：未定

来自荷兰的日式恐怖

无论从哪个角度来说，这个游戏都算得上一个异类。本作由荷兰独立游戏开发者 Noah Pauw 制作，却以发生在日本山梨县某学校的神秘事件为背景，玩家将操作该校的原学生上田秀雄在一个又一个的恐怖场景中解开谜题。本作相当复古，这不仅仅是体现在题材上。作为一个 2015 年公布的游戏，游戏画面基本算是 PS 水平。除了“复古的画面之外，本作还采用固定视角，还真颇有点当年恐怖游戏的风范。



黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

● 新闻资讯 NEWS & CONTENTS



COS角色 足利义辉
出自《战国BASARA4皇》
Coser 三日月

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

战国BASARA4 皇

战国BASARA4 皇



PS3/PS4

22

■Capcom ■动作

■2015年7月23日 ■日版

[游戏简介]《战国 BASARA4 皇》是《战国 BASARA4》的资料片，新增了 8 名可用武将和 17 张战场地图，武将的等级上限提升至 999 级，武器的属性也可强化至 3000。还新增了比“婆娑罗”更高的“天”难度，以及充满赌博元素的“战场轮盘”系统，玩家可用“轮盘”中获得的天货币去兑换各种景品。



“战场轮盘”太过看脸，并且会打乱战斗的节奏。新增了“天”难度的同时却降低了其他几个难度的回报率，999 级的武将根本毫无意义可言。**用景品兑换到的固有技·改算是个不错的进化，可以令武将技能的组合更具变化性**。开战前可用小锤敲出想要的铭简化了铭收集的难度。

名副其实的资料片，虽然包含了 4 代的几乎所有内容，但是完全的新增要素十分有限。新增角色虽然数量不多，但可玩性较高。“战场轮盘”系统初上手时十分新鲜，但触发次数太过频繁的话会影响游戏的爽快度。PS4 版的画面水准有一定提升，但是没有增加同屏出现的杂兵数量是一大遗憾。

抱着期盼本作会有《战 B3》到《战 B 宴》水准跨度而买入本作的我玩了几下就感觉自己是太天真了，作品没有太大的问题，但诚意之低简直令人发指，玩过前作的人都会被这稀少的新要素活活吓尿，新角色新要素新系统统是蜻蜓点水，玩着就一个《战 B4 年度版》，这系列是真要死了么？

弧光之源 无限

ルミナスアーク インフィニティ



PSV

热血推荐

24

■Marvelous ■策略角色扮演

■2015年8月6日 ■日版

[游戏简介] 本作是“《弧光之源》系列”的正统续作，讲述了玩家扮演身为作战指挥兼制作人的男主角希德，与 12 名歌之偶像一同拯救世界的故事。游戏以歌与魔法为主题，虽然非原团队打造，但保留了同伴好感度这一经典要素，在战斗之余的“福利”要素也是本作的一大特色。



整体素质上乘的一作，画面清新，剧情正统，福利满载，二头身的 3D 角色建模出乎意料得精致。战斗的节奏不算慢，但是没有移动加速等人性化设定，导致敌方行动时的等待时间过长。必杀技与魔法的演出十分华丽，但是追加必杀的演出动画并无变化，难免让人觉得有偷工减料之嫌。

由于换了制作组，因此整体感觉和之前的系列有所差别，不必当成正统续作来看待。**剧情刻画和战斗系统都可圈可点，诗歌共鸣以及魄力十足的战斗特写是亮点所在**。游戏号称有福利元素实际上也就是简单的擦边球级别，称不上有趣但偶尔调节一下游戏气氛还是很不错的。虽然声优阵容豪华，但语音却有些偏少。

画师切符绘制的人设非常养眼，而 3D 化的 Q 版角色也都相当还原，让人有足够的动力继续游玩。配乐动听，语音对白却差强人意，只是偶尔地冒出来一两句。战斗特效意外地精致，相对地场景及杂兵就简陋得多。战斗节奏和难度适中，招式演出令人满意，不过系统说明上为了突出设定而略显复杂，不够直观。

万亿魔坏神

魔坏神トリリオン



PSV

23

■Compile Heart ■角色扮演

■2015年7月23日 ■日版

[游戏简介] 由 Compile Heart 开发的全新 RPG 游戏，经过数次延期之后终于发售。游戏中玩家要以击败 HP 多达 1 兆的魔坏神为目标，为此游戏中有众多个性丰富的美女魔王可以培养训练。培养方法对后续也有很大的影响，而且每个角色也有不同的故事让玩家去体验。



本作的战斗系统给人感觉跟“不可思议迷宫”类型的游戏非常接近，玩家行动的时候全场的敌人也会跟着行动，不过比起探索本作更偏重于战斗。游戏的画面表现平平，Q 版的角色 3D 建模会看到一些锯齿。不过游戏的育成系统很有深度，能否战胜魔王对育成很讲究，适合喜欢钻研玩法的玩家。

多次的延期并不能掩盖这款游戏的素质。**战斗采取了敌我双方同时行动的系统，与万亿魔坏神多种类的攻击方式配合，让游戏的战略性大大提高**。万亿魔坏神的三种形态都有不同的打法，培育魔王时点数有限，思考哪种技能可以高效率造成伤害十分重要。美中不足的是培养系统随机性较高，一些好的技能需要 S/L 才能习得。

胖小笛儿（实习编辑）

游戏的系统算得上十分丰富，各角色的特点也十分鲜明。游戏难度不低，战斗中也有十分丰富的可研究内容，合理利用游戏中各种 BUG 也能提供不少帮助，不过还是存在一些恶性 BUG。游戏动辄千百亿点计算的伤害让人感觉活在梦里，单纯看 BOSS 的血量也着实骇人。

光之巨人
レイギガント



PSV

22

■BNEI ■角色扮演

■2015年7月30日 ■日版

[游戏简介]《光之巨人》是Experience制作的主视角迷宫探索RPG，游戏将视角分成三个部分，分别对应三个主角。以消耗行动值为主的战斗比较考验战略性，用类似音游的SBM系统来伤害输出方面也是一大特色，另类的体重系统让回复品的使用多了一分现实感。



各主角章的资源无法通用这点消耗了不少时间。迷宫探索的机关不少，趣味性十足。选项部分除了料理有关的之外意义不大。主线长度尚可，CG和动画的质量都不错，但是主线只有部分语音令人感觉有些突兀。在最终迷宫可以练级这点比较友好，二周目要素的暂缺较为可惜。

游戏整体难度偏低，战斗画面也比较偷懒，迷宫场景设计单一、缺乏变化，故事也有些老套。**但战斗系统比较有趣，比如角色体重会影响到命中、回避等数值，强制寄生和SBM系统只要运用得当的话绝对是虐怪利器**。可惜游戏并没有隐藏BOSS，希望日后能通过DLC补完。

胖小萌儿（实习编辑）

本作的操作系统有些过于另类，说不上算缺点还是特色，总之还是有些不习惯。另外游戏的流程方面稍稍有些短，但好在本作的人设十分符合个人口味，还是能让人产生玩下去动力的。不过卯月前辈嘴角那条疤真是逼死强迫症啊，已经不自觉的无数次去擦拭屏幕了。

IA/VT 缤纷律动
IA/VT -COLORFUL-



PSV

21

■Marvelous ■音乐

■2015年7月30日 ■日版

[游戏简介]Marvelous以虚拟偶像IA为主角开发的原创音乐游戏，收录了《IA/01 -BIRTH-》、《IA/02 -COLOR-》等多张专辑中得人气歌曲，以及じん等作曲家所创作的曲目。游戏以色彩律动为视觉主题进行呈现，通过"捕捉"在轨道上流动的音符，为玩家编出出一个色彩缤纷的音乐世界。



本作依然延续了Marvelous出品的音乐游戏卖相不错，但整体体验稍差的"传统"。**游戏在画面表现、流畅度等方面没有太大问题，但对于谱面编排和节奏感的把握仍不尽人意**。值得肯定的是，丰富的游戏模式提高了可玩性，曲目的数量和质量也都令人满意，比较遗憾的是少了几首人气极高的曲目。

本作的谱面轨道相当多变，十分考验玩家的眼力，需要解锁的内容除了曲目之外还有IA的服装、谱面UI以及音符等要素，大量的自定义要素保证让每位玩家都玩出自己的风格，三种难度的任务挑战模式可以让玩家逐步提高演奏技巧，遗憾的是线上模式仅支持成绩排名无法合奏或对战。

游戏的界面非常酷炫，收录的歌曲虽然只是IA众多名曲中的一部分，但阵容也算过得去，特别是还有邀请Jin特别为本作创作的新歌，也成为粉丝购买的一个理由，不过，本作作为音乐游戏，画面虽然酷炫，但是爽快度还是严重欠缺，而且歌曲完整收录导致一次演奏时间过长也是一个弊端。

梦幻模拟战 转生
ラングリッサー リインカーネーション-転生-



3DS

14

■エクストリーム ■策略角色扮演

■2015年7月23日 ■日版

[游戏简介]本作是经典SRPG系列"《梦幻模拟战》系列"时隔多年的延续之作，讲述了主人公再获得圣剑"兰古利萨"后卷入国家之间纷争的故事。虽然角色设定不再由漆原智志担当，但音乐人由系列原作曲家岩垂德行制作。游戏保留了诸多经典要素，并提供了多条不同的剧情路线供玩家选择。



全新的战斗系统让大部分战棋游戏玩家，包括很多系列老玩家有点无所适从。虽然保留了系列特色之一的小队系统，但是部分关卡过大的游戏地图配合节奏缓慢的战斗系统让玩家昏昏入睡，制作粗糙的战斗动画更是让这游戏变得更加无聊。人设的更改让系列新老玩家们都难以接受，更是难让玩家有继续游戏的动力。

辜负了系列盛名的一作，战斗演出的表现实在是差强人意，简陋的人物建模与极为简单的动作到达了让人无法容忍的地步。除此以外，游戏的关卡设计也存在很大的缺陷，地图大得无边却毫无用处，敌方的AI也很问题，只有延续了系列传统的音乐让人觉得值回票价。

从界面菜单到地图和战斗动画都有明显的拖慢和延迟，操作体验很差。**低劣的动画和千篇一律的音效让人忍不住要关掉战斗演出画面，就连值得一提的配乐也因为使用的场合和其他方面的风格变更而充满了违和感**。系统方面乏善可陈，低下的AI导致战斗只是单纯的等级压制，甚至谈不上什么策略要素。

恶魔三全音
Devil's Third



Wii U

14

■Nintendo ■动作

■2015年8月4日 ■日版

[游戏简介]知名游戏制作人板垣伴信时隔5年后的最新力作，剧情讲述了主角伊梵因某个契机重出江湖，与曾经所在组织的成员展开厮杀并组织其阴谋的故事。游戏中，玩家可在爽快的近战与火爆的射击之间任意切换，游戏还主推多人在线内容，有多样的模式可以让玩家展开激烈对战。



本作的画面和帧数都在处在本世代同类作品之下，可以即时切换冷热兵器的战斗系统并没有起到加分效果，反而破坏了战斗的节奏。游戏流程长度较短并且缺乏设计，关卡风格多变算是一大亮点，Boss战设计和打法较为单一，还有诸多操作细节问题以及各种BUG让游戏的体验更加大打折扣。

游戏的画面粗糙，战斗系统别扭。**近战的视角问题以及射击的打击感是本作的败笔之一，动作射击相结合不能给人爽快感反而使得本作的战斗变得支离破碎**。过短且单调的流程配合枯燥无味的BOSS战更是让人游戏动力全无。不过部分关卡设计还是存在着亮点的，利用跳跃登上高处获得地利的战斗方式颇有新意。

掉帧卡顿成为了本作最常见的问题，低下的敌方以及友军AI让本作中的多场大混战都变得有点滑稽。除了略显别扭的战斗系统之外，黑暗的画面色调也让玩家难以打起精神。本作掺杂了过多的游戏要素，反而在某个程度上扩大了游戏的缺陷。近身战斗的演出效果还算可以，但战斗平衡性的不足又使得近身战斗的实用性有限。

游戏排行榜 GAME RANKINGS

日本 JAPAN TOP 10

统计期间 8月3日～8月9日

1 3DS ➡



动物之森 欢乐家装设计师
どうぶつの森 ハッピーホームデザイナー

本周 181,377 套 累计 703,933 套

●Nintendo ●益智 ●2015年7月30日

2 3DS ➡



妖怪手表破坏者 赤猫团/白犬队
妖怪ウォッチバスターズ 赤猫団 / 白犬队

本周 84,939 套 累计 1,202,789 套

●Level-5 ●动作角色扮演 ●2015年7月11日

3 Wii U ⬆ **油彩军团** Splatoon
●Nintendo ●动作射击 ●2015年5月28日
本周 35,620 套 累计 519,034 套

4 3DS ⬆ **节奏天国 精选+** リズム天国 ザ・ベスト＋
●Nintendo ●音乐 ●2015年6月11日
本周 18,852 套 累计 392,837 套

5 PSV NEW **弧光之源 无限** ルミナスアーク インフィニティ
●Marvelous ●策略角色扮演 ●2015年8月6日
本周 16,217 套 累计 16,217 套

6 PSV ⬆ **我的世界** Minecraft: PlayStation Vita Edition
●SCE ●动作冒险 ●2015年3月19日
本周 8,100 套 累计 280,140 套

7 3DS ⬆ **火焰之纹章if 白夜王国/暗夜王国** ファイアーエムブレムif 白夜王国/暗夜王国
●Nintendo ●策略角色扮演 ●2015年6月25日
本周 7,916 套 累计 396,710 套

8 Wii U ⬆ **马里奥赛车8** マリオカート8
●Nintendo ●竞速 ●2014年5月29日
本周 7,256 套 累计 1,088,732 套

9 3DS ⬆ **跃出 动物之森** とびだせ どうぶつの森
●Nintendo ●益智 ●2012年11月8日
本周 6,098 套 累计 4,019,151 套

10 PSV ⬇ **IA/VT 缤纷律动** IA/VT -COLORFUL-
●Marvelous ●音乐 ●2015年7月30日
本周 5,902 套 累计 44,783 套

美国 USA TOP 10

统计期间 6月21日～6月27日

1 PS4 NEW



蝙蝠侠 阿克汉姆骑士
Batman: Arkham Knight

本周 672,434 套 累计 672,434 套

●WB Games ●动作冒险 ●2015年6月23日

2 XOne NEW



蝙蝠侠 阿克汉姆骑士
Batman: Arkham Knight

本周 359,350 套 累计 359,350 套

●WB Games ●动作冒险 ●2015年6月23日

3 Wii U ➡ **油彩军团** Splatoon
●Nintendo ●动作射击 ●2015年5月29日
本周 57,784 套 累计 458,923 套

4 XOne ⬇ **上古卷轴在线 无垠的泰姆瑞尔** The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited
●Bethesda ●网络角色扮演 ●2015年6月9日
本周 55,484 套 累计 485,736 套

5 PS4 ⬇ **上古卷轴在线 无垠的泰姆瑞尔** The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited
●Bethesda ●网络角色扮演 ●2015年6月9日
本周 45,867 套 累计 407,502 套

6 X360 ⬇ **乐高 侏罗纪世界** LEGO Jurassic World
●WB Games ●动作 ●2015年6月12日
本周 24,773 套 累计 110,242 套

7 XOne ⬆ **光环 士官长合集** Halo: The Master Chief Collection
●Microsoft ●主视角射击 ●2014年11月11日
本周 19,088 套 累计 1,366,701 套

8 PS3 ⬇ **乐高 侏罗纪世界** LEGO Jurassic World
●WB Games ●动作 ●2015年6月12日
本周 17,694 套 累计 78,680 套

9 XOne ⬇ **乐高 侏罗纪世界** LEGO Jurassic World
●WB Games ●动作 ●2015年6月12日
本周 16,457 套 累计 84,330 套

10 PS4 ⬇ **乐高 侏罗纪世界** LEGO Jurassic World
●WB Games ●动作 ●2015年6月12日
本周 15,340 套 累计 84,080 套

本期日本榜只有一款新作上榜，而除了3款PSV游戏之外榜单再次被任系的长卖游戏占据。《动物之森 欢乐家装设计师》发售两周，销量已经超过了70万套，《油彩军团》经过两个多月，销量不降反升，累计销量接近52万套。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
N3DS LL	29,203	-35%	415,848
PS4	14,619	-22%	437,600
Wii U	13,007	+9%	250,963
PSV	12,841	-3%	343,356
N3DS	7,250	-5%	127,088
PS3	2,567	+1%	83,599
3DS	1,657	+5%	33,546
3DS LL	898	+3%	27,722
PSV TV	496	-6%	13,183
XOne	200	+8%	5,904

美国榜本期惟一新作《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》双版本合计103万套销量独领风骚，首周PS4版比XOne版多31.3万套。紧接的第三名仍然是《油彩军团》。排名后半的则是各个版本的《乐高 侏罗纪世界》。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	77,343	+80%	8,200,466
XOne	51,272	+28%	7,400,216
3DS	22,437	+6%	15,354,374
Wii U	17,249	-12%	4,213,158
X360	5,657	-0%	44,547,379
PS3	2,833	-15%	26,746,072
PSV	1,934	-12%	2,138,703
Wii	350	-10%	41,674,812

上表中的日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

关注劲爆新游 把握流行趋势

全球 GLOBAL TOP 10

统计期间 6月21日～6月27日

1 PS4 已发售1周



蝙蝠侠 阿克汉姆骑士
Batman: Arkham Knight

本周 1,461,057套 累计 1,461,057套

●WB Games ●动作冒险 ●2015年6月23日

2 XOne 已发售1周



蝙蝠侠 阿克汉姆骑士
Batman: Arkham Knight

本周 569,398套 累计 569,398套

●WB Games ●动作冒险 ●2015年6月23日

3 3DS 已发售1周 **火焰之纹章if 白夜王国/暗夜王国** Fire Emblem Fates: Black Kingdom / White Kingdom
●Nintendo ●策略角色扮演 ●2015年6月25日
本周 322,152套 累计 322,152套

4 Wii U 已发售5周 **油彩军团** Splatoon
●Nintendo ●动作射击 ●2015年5月29日
本周 131,447套 累计 1,132,119套

5 PS4 已发售3周 **上古卷轴在线 无垠的泰姆瑞尔** The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited
●Bethesda ●网络角色扮演 ●2015年6月9日
本周 102,601套 累计 909,200套

6 PSV 已发售1周 **女神异闻录4 午夜热舞** Persona 4: Dancing All Night
●Atlus ●音乐 ●2015年6月25日
本周 95,057套 累计 95,057套

7 XOne 已发售3周 **上古卷轴在线 无垠的泰姆瑞尔** The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited
●Bethesda ●网络角色扮演 ●2015年6月9日
本周 82,506套 累计 748,169套

8 PS4 已发售6周 **巫师3 狂猎** The Witcher 3: Wild Hunt
●WB Games ●角色扮演 ●2015年5月19日
本周 74,219套 累计 2,025,138套

9 Wii U 已发售1周 **毛线耀西** Yoshi's Woolly World
●Nintendo ●平台动作 ●2015年6月26日
本周 73,246套 累计 73,246套

10 PS4 已发售1周 **JUMP全明星大乱斗V+** J-Stars Victory Vs.+
●BNEI ●动作 ●2015年6月26日
本周 57,480套 累计 57,480套

全球榜同样由《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》取得榜首，双版本首周销量达203万套。上榜的日式新游戏中，《火焰之纹章 if》和《女神异闻录4午夜热舞》仅含日版，而《毛线耀西》则为先行发售的欧版。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	242,237	+58%	23,751,415
XOne	94,057	+26%	13,054,203
3DS	88,161	+13%	53,174,650
PSV	51,160	+41%	12,077,496
Wii U	47,576	-10%	9,950,732
PS3	18,970	-2%	85,734,412
X360	11,370	+3%	84,854,383
Wii	811	-3%	100,989,227

首周销量对比

日本榜 第1位

动物之森 欢乐家装设计师

3DS ●2015年7月30日 ●黄金眼评分：-

522,556套 ↓13.35%



《动物之森 欢乐家装设计师》将房屋、家居和公共设施设计作为游戏的核心要素，玩家要为动物们布置心目中理想的居住环境。一切布置均可以直接在下屏点击操作。随着家装设计任务的完成，游戏中将解锁越来越多的家私和装饰样式。在设计完成后，动物们还会在其中生活和利用设施，玩家可以拍照分享或者通过网络搜索其他玩家设计的作品来参观。本作也是支持amiibo卡片的首款游戏，总数多达400张的卡片提供了特定的动物，让玩家收藏和完成它们的房屋设计。

跃出 动物之森

3DS ●2012年11月8日 ●黄金眼评分：26

603,064套



3DS上的《跃出 动物之森》在日本销量累计已超过400万套，至今仍然可以在销量榜上频频出现。本作弧形的地形设计与裸眼3D效果相得益彰，“跃出”的特点非常明显。玩家扮演的村长除了可以自由安排自己的居家和个人形象，还要为村子的发展出谋划策，每日与动物们交谈，完成它们的愿望。随着现实时间不断推移，游戏内也会发生节日和各种特殊事件，留下美好的回忆。在线和本地联机要素为玩家提供了展示的空间，而且还能一同来到南岛游玩小游戏。

软件销量排行榜

美国榜 统计期间 6月21日～6月27日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	898,794	+188%	37,489,206
XOne	580,876	+91%	34,727,477
X360	237,847	-15%	527,003,527
PS3	193,569	-13%	339,749,718
Wii U	152,382	-12%	23,155,044
3DS	133,189	-8%	58,583,252
Wii	91,731	-9%	455,672,904
NDS	67,568	-11%	350,507,365
PSV	28,483	-24%	9,986,022
PSP	18,123	+2%	98,214,624

全球榜 统计期间 6月21日～6月27日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	2,395,190	+149%	112,455,565
XOne	964,199	+87%	61,731,058
3DS	736,550	+51%	194,028,301
PS3	710,801	+6%	901,344,545
X360	502,227	-7%	931,330,503
Wii U	395,704	+11%	51,501,740
PSV	248,385	+83%	40,583,624
Wii	197,583	-1%	902,200,802
NDS	159,012	-1%	798,651,650
PSP	51,482	+5%	288,492,065

Otome Dream

在进入 2015 年之后，乙女游戏就如同雨水般砸下来，本期杂志新登场的本专页“Otome Dream”将会为各位介绍每个月的乙女游戏新作情报。本专页分为三个部分，“Otome New Games”是介绍当月关注度高的游戏，“Otome Calendar”是简单介绍当月发售的乙女游戏，“Otome Recommend”则类似于经典回顾，向读者们介绍过去或者近期已发售的值得一玩的乙女游戏。

What is “Otome”?

“乙女”的定义



何为“乙女游戏”？

“乙女游戏”就是指主角为女性角色的女性向游戏，当然，也有主角为男性的乙女游戏，例如《薄樱鬼 黎明录》，不过这属于非常特殊的个例，游戏剧情也依然是以正常的男女恋爱为主。有很多一般玩家很容易把“乙女游戏”与“BL 游戏”的概念混淆在一起，两者之间的相同之处就只有三个：①绝大多数玩家是女性；②登场角色绝大多数是男性；③都是爱情故事。除此之外就几乎没有什么共同点，用男性向游戏来进行比喻的话就是 GalGame 与百合向游戏的区别。

第一部乙女游戏诞生于 Koei（现在为 Koei Tecmo）之手，1995 年在 SFC 上发售的《安洁莉可》便是世界上第一部乙女游戏，时至今日乙女游戏也有了将近 20 年的历史，期间诞生了 Koei Tecmo 的“新罗曼史系列”、Konami 的“《心跳回忆 女生版》系列”、Otomate 的“《薄樱鬼》系列”、Broccoli 的“《歌之☆王子殿下》系列”、D3P 的“《维他命》系列”等大受女性玩家们欢迎的经典系列。

活跃于本世代的乙女游戏厂商

Koei Tecmo：作为最早开始活跃于乙女游戏领域的厂商，KT 的“新罗曼史系列”也在各平台开花结果，“新罗曼史系列”包括“《在遥远的时空中》系列”、“《金色的琴弦》系列”、“《安洁莉可》系列”以及最新的“《下天之华》系列”。虽然在数量上与其他厂商相比有不小的差距，



不过在作品质量上一直维持在较高的水准，有着长年累积下来的人气。最近值得注目的新作是《安洁莉可 回归》与《金色的琴弦 4》。

Otomate：Otomate 俗称“乙女社”或者“O 社”，目前平均每个月至少发售两个乙女游戏的厂商，Idea Factory 旗下的乙女部门，在作品数量上远超其他厂商，唯美的画风是其作品的最大卖点，基本活跃于 PS 系平台，从 PS2 时代的《绯色的碎片》《薄樱鬼》到 PSP 的《失忆症》，几乎每一时期都有着令人印象深刻的代表作。其旗下的《薄樱鬼》几乎跨遍了所有掌机平台，存在感非常之强。同时 Otomate 也是最早宣布从 PSP 转战 PSV 的厂商，2013 年年末还与索尼合作推出了乙女同捆主机。最近值得注目的新作是《花之女王（レンドフルール）》与《薄樱鬼 真改 风之章》。

Quin Rose：QR 的代表作是“《爱丽丝》系列”，从《心之国的爱丽丝》开始活跃于主机平台，后来又推出了《绯红帝国》、《12 时之钟的灰姑娘》、《里见八犬传》、《怪谈罗曼史》等系列，从今年 3 月开始将重心从 PSP 转向 PSV，目前主要以推出 PSP 平台作品的移植作为主。

D3 Publisher：D3P 从 PS2 时代开始活跃于乙女游戏领域，比起剧本和画风，他们的卖点更侧重于游戏玩法，代表系列有《Last Escort》、《维他命》、《暴风恋人》等。2013 年将《维他命 Z 进化》移植至 3DS，2015 年在 PSV 推出新作《男游廊》，并在今年宣布成立独立的乙女游戏品牌“D3P 乙女部”。最近值得注目的新作是《BELIEVER！》。

Broccoli：Broccoli 俗称“西兰花”，论在乙女游戏领域的资历，从 2010 年才开始涉足乙女游戏领域的西兰花和其他厂商相比都差一截，至今为止也就推出过四个系列，而让他们在乙女游戏领域名声大噪的，则正是有着极高人气的“《歌之☆王子殿下》系列”，动画的热播使得西兰花和这个系列变得广为人知。不过西兰花是目前除了 KT 社之外，还在 PSP 上推出新作的厂商，发售日未定的《众神的恶作剧 InFinite》是最近也宣布从 PSP 独占变成 PSP 与 PSV 双平台。

Rejet：Rejet 创建于 2009 年，以《Lucian Bee's》作为出道作开始涉足乙女游戏领域，之后还推出过《恋爱番长》、《BEYOND THE FUTURE –FIX THE TIME ARROWS–》等作，此前基本活跃于 PC 领域，2012 年与 Otomate 合作推出《吸血鬼恋人》而名声大震，在 2014 年将主机方面的重心从 PSP 转向 PSV，移植了“《吸



血鬼恋人》系列”和《剑乃君》。预计年内将推出新作《如果这世界上有神明的话》。

Honey Bee：Honey Bee 原本是主攻女性向 CD 领域，在 2009 年推出了星座系列《星座恋人》之后开始在乙女游戏领域活跃，从 2009 年至 2013 年这五年间一直在不断发售或移植“《星座恋人》系列”的新作，预计在今年 11 月开始将本系列移植到 PSV 平台。2014 年开始推出“《星座恋人》系列”之外的新作，10 月将发售的《妖怪米饭 盛大碗》就是新系列之一。

TAKUYO：TAKUYO 又称“拓洋”，涉足乙女游戏领域的时间和 KT 社几乎为同一时期，1998 年在 SS 上的《e'tude prologue》便是他们的第一部乙女游戏作品。之后又推出了《怪盗杏子》、《空梦》、《死神少女》、《在蛙田抓住我》等口碑不错的作品，从 2014 年开始将重心转向 PSV，在 2014 年和今年分别移植了两部作品之后，于 7 月推出了新作《Sweet Clown》。

花梨：花梨从 2005 年开始涉足乙女游戏领域，2008 年发售了首个主机平台的乙女作品《恶梦公主》，之后推出了《断罪的玛利亚》、《绝对迷宫格林童话》、《英国侦探》等作，从今年开始转移至 PSV 平台，推出了新作《绝对迷宫 秘密的拇指公主》。





Otome New Games



游戏名	花之女王	原名	レンド フル-ル
平台	PSV	开发商	Otomate
画师	薄叶カゲロ-	发售日	2015年8月20日
主演声优：兴津和幸、浪川大辅、近藤隆、KENN、杉田智和			

将于 8 月 20 日发售的《花之女王》是诸多乙女玩家盼望已久的作品，这部作品于 2014 年公布，经历了将近一年的时间之后才终于得以问世。《花之女王》的制作阵容与 Otomate 旗下的“《幸运奇迹（ワンダ－オブフォ－チュン）》系列”相同，就连画师也沿用了“《WOF》系列”的薄叶カゲロ－。

本作的故事讲述新一代的女神候代“女王”沃蕾特选出了 4 位女王骑士后，为了获得他们的协助进行生命之源“格拉斯”的供给，与他们培养羁绊的故事。游戏的基本进行方式与一般的文字冒险游戏别无二致，不过本作有“Ravir 系统”，需要玩家与其他角色进行对话来收集证言，装备必要的证言去与可攻略角色进行交流，如果失败的话根据剧情不同甚至有可能会出现 Game Over 的情况。





Otome Calendar

August

游戏名	原名	平台	发行商	发售日
花之女王	レンド フル-ル	PSV	Idea Factory	8月20日
罗密欧vs朱丽叶 全卷同捆包	ロミオVSジュリエット 全巻パック	PSV	QuinRose UnderGarden	8月20日
十三支演义 偃月三国传1・2	十三支演义 偃月三国传1・2	PSV	Idea Factory	8月27日
Rear pheles -Red of Another-	Rear pheles -Red of Another-	PSV	Matatabi	8月27日









Otome Recommend

【游戏名】代号真实 创世之姬
【原名】Code Realize ～创世の姬君～
【平台】PSV
【发售日】2014年11月27日
【推荐指数】★★★★★







【内容介绍】本作从发售前开始就一直被视为 2014 年的期待作之一，同时也是编剧西村悠在《白华之槛 绯色的碎片 4》之后时隔 2 年的新作，对于喜欢剧本甜度较低的玩家来说是一个合适的选择。本作讲述浑身寄宿着猛毒并被称之为“怪物”的失忆少女卡露迪亚与大怪盗鲁邦相遇后，在机械都市伦敦里寻找父亲的故事。本作与近年 Otomate 的其他作品相比，没有繁复的系统，没有收集要素，甚至连选项之后的好感度提示都没有，仅以剧本与画风为卖点，为西村悠在本世代的主机平台上打下了良好的口碑。

严谨的世界观设定与合理的剧情走向结合得很好，官方男主角鲁邦需要在攻略其他角色之后才能开启路线，在 Otomate 的作品里算是较为少见的设定，同时分散在每条路线里的线索在最后的鲁邦线串成一条线里都能够整合起来。西村悠的剧本虽然剧情出色，但是甜度较低是他笔下作品一直以来都存在的不足之处，不过从故事性来说，本作算得上是 Otomate 在 2014 年里值得夸耀的佳绩之一。







求生档案 天空的彼端		Spike Chunsoft	角色扮演
多机种	イグジストアーカイヴ －The Other Side of the Sky－		日版
	2015年11月26日	本地1人	对应年龄：未定
	售价为PS4：7200日元、PSV:6800日元		

《求生档案 天空的彼端》由日本老牌RPG制作商tri-Ace与Spike Chunsoft合作推出，虽然是一款全新的原创作品，但参与剧本的则本直树与主研发五反田义治都属3A的老牌核心成员，而音乐也由担任“《女神侧身像》系列”作曲的樱庭统负责，很难不让人浮想联翩。从目前的情报来看，本作除了把人设交给了箕星太郎负责以外，其核心系统算是与“《女神侧身像》系列”一脉相承。那么这款VP系列的精神续作到底有着怎样的面貌呢，下面我们就来一起看看吧。

STORY

某一天，一起迷之爆炸事故在东京发生。

包括九条辽与其婚约者神河兰世，以及他们的2名朋友在内的12人被卷入其中，至今行踪不明。

爆炸引起的突然崩塌，使辽与兰世落入了地下隧道之中。

在身负重伤，意识薄弱之时，与辽关系良好的世兰说出了令他意想不到的话语。

“和你一起死什么的……我不愿意。”

再次醒来之时，辽正身处从未踏足之地，世兰与其他朋友也突然不知踪影。

巨大的冲天之塔，与结晶化的树木，让辽突然明白，这里并不是东京。

是地球以外的另一个世界。

“我，已经死了吗？”

抱着这样的疑问，慢慢前行的辽，与一名迷之少女相会了...



命运被神掌控的十二人“死”后展开的物语



本作的主人公，家境殷实。天生白发，从小就被人投以好奇的目光，加之父母管教严厉，年幼时原本十分活泼的辽变得不愿引人注目。7岁时就与神河兰世相识，父母与神河兰世的父母关系密切，并为他签订了与兰世的婚约。由于受过对方父母的照顾，辽顺从了父母的意愿，自己的人生道路也朝着良好的方向发展，直到被卷入了一起意外的爆炸事故...

九条辽

CV 逢坂良太

“我啊，就是不喜欢引人注目呢。”

©Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.



神河兰世

CV 远藤绫

“和你一起死什么的……我不愿意。”

本作的主要角色之一，是九条辽的青梅竹马兼婚约者，7岁时就与辽相识。兰世精通薙刀与弓道，在学校里是受众人仰慕的正统派优等生。对父母十分尊敬，比起自己会优先为了回应父母的期待而努力。但是，随着一起被卷入意外事故，兰世逐渐对辽展露了真心。

侧面视角的探索型迷宫

在复杂的迷宫中进行探索，是本作的主要特色之一。与“《女神侧身像》系列”一样，本作迷宫探索部分的画面也将以侧面视角的形式直观呈现。在探索迷宫时，角色能够进行跳跃、滑步等灵活的动作，这也使得迷宫探索部分更像是一款平台动作游戏。此外，本作的遇敌方式是可见式的，当主角与在迷宫中徘徊的怪物接触后才会进入战斗。





▲侧面视角是游戏的一大特色。





月馆萤良

CV 茅野爱衣

“我现在很开心呢，心跳不由得在加速呢。”

本作的主要角色之一，是九条辽最初在异世界“普罗特库雷萨”遇见的少女。由于疾病的关系，萤良与辽一样拥有一头白发。与来到异世界的其他人不同，她失去了来到这里之前的记忆，因此并没有想要回到原来世界的强烈意愿，甚至对回去感到不安。但是面对为了回家而苦斗着的同伴们，萤良难以说出自己的心里话。



▲角色的专属必杀技十分帅气。



雾谷时久

CV 柿原彻也

“我现在待的地方，大概就是地狱吧。”

本作的主要角色之一，与辽一行人在“普罗特库雷萨”相遇的青年。与其他人一样，他也是因为邪神之魂引发的爆炸事故，继而被传送至异世界，有一段时间单独行动。总是说自己不是好人，但也有为同伴着想的一面。与性格不太相符的是，他的爱好是钓鱼。

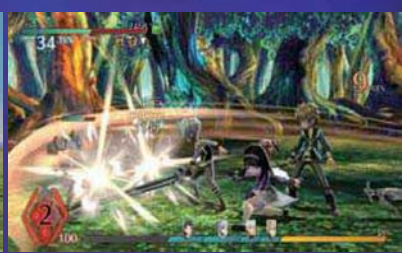
爽快感十足的战斗

除了迷宫探索部分，本作的战斗系统也和“《女神侧身像》系列”有着异曲同工之处。在本作中，战斗系统被称为“主动连锁战斗（Active Chain Battle）”，玩家要操纵最大4人出战。战斗中的4名角色分别对应了○、□、△、×这4个按键，玩家不仅能够通过按下这4个按键直观地让角色进行攻击，更可以通过简单地按下不同按键让不同角色之间的攻击产生连携，形成极具爽快感的连击。除此之外，“《女神侧身像》系列”中的大魄力必杀技也延续到了本作之中，玩家甚至能够在本作主角们的必杀技中看到一些“VP系列”中经典招式的影子。



■在战斗中能够切换角色的阵型来应对不同的敌人。





▲不同角色的攻击形成连携使得战斗的爽快度倍增。

文 初心者 美编 心の永恒



2007 年，Vanillaware 在 PS2 上推出了 2D 动作 RPG《奥丁领域》，其精美的手绘画面、动人的配乐和多主角多路线的叙事手法，以及独特的游戏系统都让人记忆犹新。虽然作为最早研发的作品，PS2 版《奥丁领域》留有技术瑕疵，但香草社的风格从本作起便烙印在玩家的心中。幸运的是，预计于 2016 年发售的《奥丁领域 利弗诗拉希尔》不仅仅是高清移植，而且将是一款以原版为基础进行大幅调整的“改造版”，在各方面都有了长足的进化。此外本作还收录了 PS2 原版的“经典模式”，对新老玩家都有足够的吸引力。

奥丁领域 利弗诗拉希尔	Atlus	动作角色扮演
多机种 オーディンスフィア レイヴスラシル		日版
2016年1月14日	本地1人	对应年龄：未定
售价为：PS4版、PS3版、PSV版各7980日元		

战斗动作要素满载



PS2 版的《奥丁领域》在系统方面可谓独树一帜，但也存在不够人性化的设计，在今天看来更是容易消磨玩家的耐性。而这些特色系统在重制版中都被制作组彻底地审视，并进行了深度的改造。其中最明显的就是战斗系统了，结合《胧村正》和《龙之皇冠》两款动作游戏的经验，重制版《奥丁领域》的动作要素得以大幅增加，乃至于官方对本作的游戏类型定位也从单纯的 RPG 改为了 ARPG。

原版中由于魔力（Pow）槽的存在，战斗时的攻击和防御都会消耗魔力，玩家需要经常暂停攻击，而击杀后吸收“魔素”的动作也使战斗节奏受到了较大的限制。而在《奥丁领域 利弗诗拉希尔》中，魔力槽的机制经过改良，配合许多华丽的技能来影响战斗。当使用威力较大的魔法或者动作技能时才会消耗魔力槽，而普通的攻击等行动反而会补充魔力槽，这就使得







▲PS2原版、移植版和重制版的战斗结算画面。除了画面比例上显而易见的改变之外，重制版中还新增了战斗评价各个等级的分数要求，以及战斗奖励和评价奖励。

多主角交错的物语 世界终焉之叙事诗

在名为厄里昂的这片大陆上，魔法大国华伦泰曾经拥有着绝对的力量，它依靠魔力结晶炉“科尔德隆”的威力而极尽繁华，却最终毁于一旦。不久后，各国为了争夺魔力结晶炉而引发了战争。战火日益蔓延，或许就像流传的预言那样，世界的终焉即将来临……







Gwendolyn 格温多琳

声优 川澄绫子

北方的“魔王之国”的公主，魔王奥丁的次女。在战场上被人畏惧地称为“奥丁的魔女”。身为瓦尔基里的她为了获得父王的认同和爱惜而继承了姐姐托付给她的长枪，奔赴战场。

Cornelius 康尼琉斯

声优 浪川大辅

历史悠久的大国泰坦尼亚的王子。原本是身材高挑的美男子，某日醒来时却发现自己身在陌生的地方，躯体变成了兔子一样的野兽。为了解除诅咒，他手握祖父的宝石剑，遵循着自己的正义和理想而奋斗。





© ATLUS © SEGA All rights reserved.

整体节奏大幅地提升。就连普通的按键行动(并非技能),也加入了蓄力攻击、空中的横向连击、后翻滚回避等各种全新动作。单从观感上就能看出,本作战斗中的动作要素非常丰富,显然也是将《胧村正》和《龙之皇冠》的优点融合在了一起,简直可以说是一款全新的游戏。

除此之外,在一些细节操作方面,重制版也做出了适当的调整。比如空中滑翔的速度提升、宝石武器自动吸收魔素、魔法取消友方伤害等,以改善整体游戏体验。







成长系统高速化

“饮食”是 Vanillaware 制作的游戏的一大亮点,精美至极的烹饪料理和大饱朵颐的场面能让每位玩家都不禁食指大动。《奥丁领域》便是干脆就把角色升级系统交给了各种食物,其中利用吃剩的果核来种植、击杀敌人获得魔素(经验值),再用魔素培育植株,最终收获果实食用升级的循环又是本作的特色之一。作为生命力的象征,“魔素”是植物栽培时的养分。原版中却经常会遇到差一点魔素而未能让植物开花结果的窘境。而在重制版中,玩家则是可以直接从手上的宝石武器中释放蕴藏的魔素来培养。种植的时候也能批量选择种子,使得角色成长的过程顺畅了不少。

成长系统的另一个新的改变,是为每位主角都加入了技能树,将原版中苛刻的技能释放条件彻底地去除。通过消耗在战斗中获得的魔素,就能自由地选择技能来学习,而且每个技能还新增了技能等级,让玩家有更多培养角色的路线。

Tips

本作支持 PS3/PS4/PSV 之间的 Cross Save 功能,透过网络即可上传和下载存档,在掌机上接着家用机上的进度继续游玩。

▶利用收集到的食物素材制作成料理,可以获得更多的经验值。







声优 能登麻美子

Mercedes 梅赛德丝

妖精之国的公主,她虽然年纪幼小,但由于母亲的去世而不得不继承王位,因此也被卷入了种种的困难之中并逐步成长为优秀的女王。使用的武器是继承自母亲的宝石弓。



声优 千叶进步

Oswald 奥斯瓦德

妖精之国的冷酷战士,有着能够轻易杀死龙的强大魔力。幼时遭到了亲生父母的遗弃,为了养父可以不择手段地达成目标。手上的魔剑便是养父托付给他的武器。



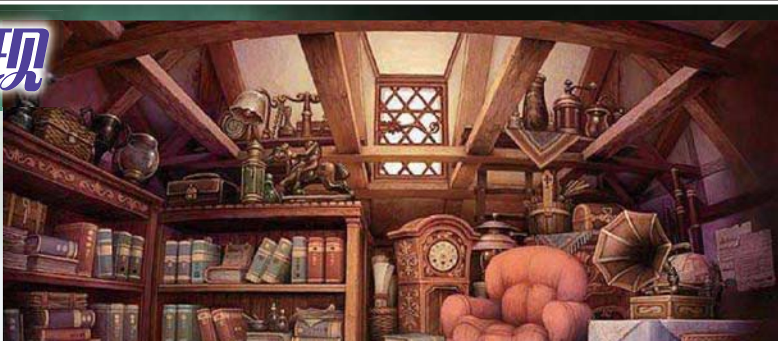
声优 泽城美雪

Velvet 薇尔维特

身为神秘灭亡的王国华伦泰的公主,隐居在森林之中,被人们称作“森之魔女”。对亡母预言的世界之灭亡以及死之诅咒心感畏惧的同时,却也依然拼命地与命运作斗争。而母亲的遗物宝石锁链则是成为了她的武器。

构思初衷完整呈现

在本作公布之后，Vanillaware 的社长即本作制作人神谷盛治和担任本作导演的大西宪太郎对《奥丁领域》原版和重制版的开发历程进行了讲述，下面为读者们精选部分访谈内容。



■本作采用舞台剧一般的演出手法，而故事则是由爱丽丝为玩家娓娓道来。每一位主角的篇章也就是少女手上的那本书。

●对2D游戏的执着



神谷：在 Vanillaware 还叫 Puraguru 的时候我就在策划《奥丁领域》这部作品，当时 2D 游戏已经被看成是过时的东西，企划案也很难通过。甚至连我自己都觉得只能做 3D 了。但是之后制作 3D 游戏的经历让我发现了 3D 游戏制作上的缺陷，反而重拾起制作《公主皇冠》时的那种对 2D 游戏的信心。

大西：原版的《奥丁领域》，是神谷当时惟一的代表作也就是《公主皇冠》的继承者。当时的理念是要保留硬核的风格，技术方面也着重于表现平面动画的美感。所以比起程序优先，我们反而会让美术设计先行。一般来说，角色的动画都是先定好格式，然后让动画去配合，但我们却为每个角色各自做了对应的工作。如果有不连贯的情况，甚至会在技术上为角色进行专门的修改。还有就是类似进入游戏时，每次都要先让爱丽丝看书、升级时要种树吃果实，这种“很不人性化”的繁琐设定，其实都是神谷为了展现 2D 美术而故意设计的，就像是一种仪式。







●关于新本格HD计划

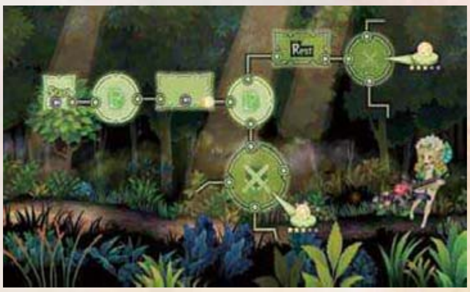
神谷：在我看来，Atlus 是近年来最纯粹的“为了制作游戏而存在的公司”。何况我自己也受了 Atlus 的许多恩惠，所以自然愿意和他们合作制作游戏了。但是 Vanillaware 做游戏的速度比较慢，如果是高清化的作品，时间上会更加适合。于是我就答应了重制《奥丁领域》，并把任务交给了熟悉本作的大西。结果一开头，他就问我“能不能把系统部分修改一下？”系统和逻辑设计方面几乎都重头做起，现在就连我都觉得重制版相当惊人。

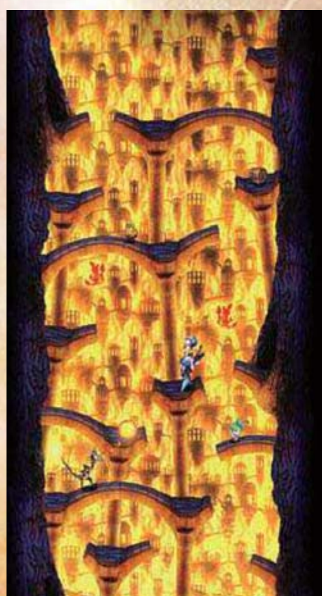
大西：因为《奥丁领域》是 Vanillaware 的代表作，在广受喜爱的同时我们也收到了不少恳切的意见。我和神谷也都留有遗憾。在视觉、角色和故事方面的好评，反衬出 RPG 系统方面的平淡。对于期待《公主皇冠》那样的爽快感的玩家来说，原版确实没有达标，而且工期紧张，Bug 修正导致运行效率不高，游戏也出现了掉帧。所以既然我获得了再试一次的机会，那么就应该尽全力将本作重新构筑起来。这对于后来成为我们的粉丝的新玩家来说会更容易接受，而加入原版《奥丁领域》，也照顾到了怀旧的老玩家。



●重制版的画面与演出

大西：就算是现在看来，《奥丁领域》的画面表现力依然很出色。这次我们在保留原貌的基础上，让美术设计师修改了一些细节。比如梅赛德丝头上的花朵和辫子摇动起来了，高清化后角色的面部表情会改变，我们也会修正为原本想要的感觉。最费工夫的是原版的画面比例其实省略了很多显示范围以外的东西，重制版就要美术师补充上去。演出上因为比例的改变而需要更改角色所处的位置，我们也只好解析老文件，一点点去修正了。





■本作的场景地图呈圆环状，形成了循环的卷轴效果。而重制版中还加入了新的纵向地图。

Tips



本作预订特典为美术集一本，收录了全新绘制的插画。

数量限定特典：《奥丁领域 利弗诗拉希尔》美术集

规格：B5 尺寸 / 全彩 64 页 / 硬皮封面豪华装订

●本作新增的其他特色



■使用钥匙开启隐藏的房间。

大西：当时我们计划要做的一些怪物未能做成，这次就作为中级 Boss 加进来了。说是中级，其实有些比原版的大 Boss 还要豪华。而原本就有的敌人，也增加了攻击手段和技能，行动逻辑方面更是完全重做。玩过原版的人会更有新鲜感。另外，场景方面加入了探索地图的要素。比如根据游戏里面的提示，找到隐藏的道具，采用特定的方法进入隐藏的房间这样的怀旧玩法。

本作是 Experience 所制作的主视角迷宫 RPG，精美的 CG 与战斗建模、豪华的 3 个 OP 动画加上 Experience 拿手的迷宫探索就构成了《光之巨人》。本作的迷宫探索难度较低，第一次接触主视角迷宫 RPG 的玩家也能很容易上手，在系统方面本作也不走寻常路，取消了传统的打怪升级制，改成了利用成长树来培养角色的形式。目前官方已经确定在 9 月上旬进行一次内容更新，追加二周目要素和新的难度，到时候就让我们拭目以待吧。

文 秋沙雨　美编 心の永恒

光之巨人	BNEI	角色扮演
PSV レイギガント		日版
2015年7月30日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为6170日元		



系统篇

键位说明

日常行动	
键位	**用途**
○	确定/调查
△	查看角色状态
□	打开地图
×	退出/取消
方向键	选择
左摇杆	转换移动方向/前进
右摇杆	平行移动/垂直移动
L	水平方向左移动
R	水平方向右移动
START	打开帮助菜单
SELECT	打开地图画面

战斗	
键位	**用途**
○	手动战斗/攻击
△	重复上一回合操作的自动战斗/防御、回复
□	逃走/发动玩家所设定的行动
×	取消
方向键←→	切换队友/切换目标
方向键↑	开始战斗行动
方向键↓	更换键位
L	发动强制寄生
R	发动SBM
触屏板右下	开始战斗行动
触屏板左下	逃走
START	打开帮助菜单

装备与道具

角色的装备



武器：角色所使用的武器，有着好几种类型：在攻击特定的敌人时能够产生高伤害的武器；拥有着火、雷等属性的武器；拥有毒、睡眠等特殊效果的武器等。在详细介绍栏的种别性代表着对四个种族的哪几种有特殊效果（伤害变大、状态附加率变高等），◎为效果大，○为通常，×为效果小。

防具与饰品：角色所使用的防具，和武器一样有着好几种类型：在面对特定的敌人时能够进入有利的状态或者陷入不利的状态的防具；一定程度减轻伤害的防具；每回合里 HP 会进行增减的防具等。防具的详细介绍栏里也有种别相性，代表着对付指定种族时伤害变小的加成或者防御异常状态的几率高低。

装备的参数	
名称	**作用**
ATK	数值越高，物理攻击力越高。
DEF	数值越高，角色所受到的物理伤害就越少。
DE（%）	角色所受到的物理伤害的减少率。
HIT	数值越高，攻击的命中率就越大。
EVD	数值越高，回避率越大。
SPA	数值越高，魔法攻击力越高。
SPD	数值越高，角色所受到的魔法伤害就越少。
RST	数值越高，防御异常状态的机率就越大。
RGN	每一回合减少或增加的HP，正数为增加，负数为减少。

装备的强化值

通过进化树来获得的装备在名字后面会有“+1”、“+8”等数字，这代表着装备的强化值，强化值越高，装备原有的性能就会获得越大的提升。强化值的上限为“+15”。



© BANDAI NAMCO Games Inc.

道具



通过进化树来获得的道具大多都为食物，食物需要装备在战斗行动的键位里，在战斗中才可以进行使用。使用道具可以回复自己或者我方全员的 HP，还可以解除中毒等异常状态。

因为是食物，所以在食用后会影响角色的体重。由于道具在系统设定上也属于装备的一部分，所以制作出来的道具在战斗时使用也不会消耗掉。每个角色所制作出来的道具不一样，同时他们也只能装备自己制作出来道具，不能装备别人的道具。

体重系统

在本作里，角色都有体重设定，通过在战斗里使用道具可以进行体重的增减，同时体重还会影响角色的基本参数。体重越重，物理攻击力与物理防御力就越高，体重越轻，回避率和攻击的命中率就越高。除了在战斗里的回复会影响体重之外，在剧情里进行与食物有关的选项时以及在战斗时选择“待机”也会影响体重。



通常在进行战斗或者使用“**スリム**”类道具就能减少体重，每场战斗会减少 0.02kg 的体重。

巨型迷宫(メガロサイト)

从第 2 话开始每一话都会出现一个巨型迷宫，在巨型迷宫里玩家可以通过与巨怪战斗来获得解锁进化树所需的资源（リソース）。一开始地图上会标示出宝箱与敌人的位置，但是前进路线是一片漆黑，这就需要玩家在巨型迷宫里进行探索，或者在迷宫里找到ジャムストーン，找到ジャムストーン的话地图的详情就能够完全标示出来。

ジャムストーン在地图上显示的形状就是一块红色的水晶，接触ジャムストーン除了让地图全开之外，还能够进行存档、复活迷宫里的敌人以及让濒死的我方成员复活等。地图全开之后玩家就可以直接在地图页面选择目的地来让角色自动前进，如果沿路接触到敌人的话还是会进入战斗，战斗结束后角色继续自动前进。有传送点隔着的地方或者在地图全开之前的没有探索过的地方是无法使用自动移动的。

迷宫里有各种各样的机关，包括隐藏门、陷阱、移动领域、落下坑等，其中隐藏门需要按下○键来进行调查才能够从空无一物的地方发现入口，角色的 TC 越高，那么就越容易发现隐藏门。陷阱是可以行走的区域，但是一旦踩上去就会减少 AP。移动领域就是一旦踩上去之后就会强行向指定方向移动的机关，无法往回走。落下穴是让玩家从上一层迷宫掉落到下一层迷宫的机关，不过不会造成任何伤害。



在迷宫地图页面可以查看迷宫的情况，包括当前楼层剩余的敌人数量与宝箱数量等等，点击右下角上面的图标或者按下 SELECT 键可以从迷宫里逃脱，不过一旦在剧情里进入“阻害空间”，在通关迷宫之前就会无法逃脱。

在每一话结束之后都能够前往该话或者上一话去过的巨型迷宫进行探索，这时候巨型迷宫里就会增加新宝箱。

与巨怪遭遇

在巨型迷宫里有着很多巨怪，它们的位置都在地图上标示出来了。在探索页面里出现的敌人图标分为四种，分别代表着四种不同的战斗类型，同时这些类型也与 AP（Active Point，行动点数）有着关系。





普通（ノーマル）：在地图上的图标为黄色，不会对 AP 的消耗值产生影响。

轻松（ライト）：在地图上的图标为蓝色，我方行动所需的 AP 减半。

强敌（ヘヴィ）：在地图上的图标为红色，我方行动所需的 AP 翻倍。



死敌（デッドリー）：BOSS 图标，在巨型迷宫的终点或者剧情里会出现的强敌，AP 的回复量会变成 1.5 倍。

战斗部分

战斗画面说明



①目前所操作的角色　②角色的剩余HP　③角色的行动
④行动结束后剩余的SP　⑤SBM值　⑥目前的键位
⑦目标敌人　⑧逃跑　⑨开始战斗行动

TIPS 近路：在迷宫每层的入口附近会有一个紧锁的大门，需要绕一大圈之后调查附近的“？”才能将大门打开，打开大门的话就能缩短入口至出口或终点间的距离。

战斗行动



在每一回合开始前可以选择行动模式，有手动战斗（○）、重复上一次操作的自动战斗（△）和逃走（□）。选择逃走的话会消耗所有AP。

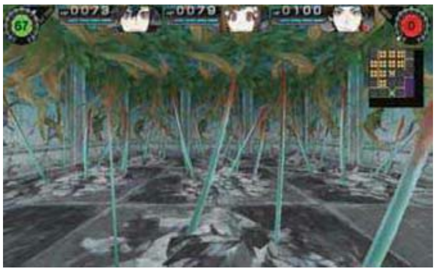
战斗时消费AP可以使用○、△和□三个键进行基本操作。每个角色在每个回合最多可以进行5次行动，同时，行动的AP总数超过角色AP上限的话因为无法继续设定其他行动。

在开始战斗后玩家需要使用○△□三个键来输入角色的行动，5次为上限，一个角色输入完之后就使用方向键←→来切换到其他角色再次进行输入。输入结束后按下↑键或者碰触画面右下角就可以让角色进行行动。

战斗行动所消耗的AP会根据敌方的行动来回复，战斗后剩余的AP会带到下一场战斗里，如果在一回合之内结束战斗的话会有25AP的奖励，多一回合就会减少5点，五回合之后就不会有AP奖励。

○△□三个键所能装备的战斗行动如下。





○键：攻击系的战斗行动。

△键：防御或回复系的战斗行动。

□键：任意类型的战斗行动或者道具。

由于AP是全角色共用的，当一个角色的战斗行动消耗了所有AP的话，其他角色就无法进行行动。在进行迷宫探索时如果踩到了陷阱，那么AP就会减少。退出迷宫的话AP会回满，战斗时选择待机的话能回复10AP。

种族与属性

本作的敌人“巨怪”共分为4种种族，分别为“陆生”、“水生”、“空生”与“非生”，对付指定种族的敌人时需要装备好能够对应相应种族的装备或者技能。

属性则有无、炎、冰、雷三种。其中无属性是最弱的，其他三种属性都能克它；冰属性克炎属性；雷属性克冰属性。结论就是雷属性是最强的，它能够克无属性与冰属性两种属性，而且不被任何一个属性克制。

战斗视角的切换

在面对大型巨怪时各个操作角色的战斗视角就会发生变化。



■近距离攻击型的前卫型角色。



▲中距离攻击型的支援型角色或者狙击型角色。



▲远距离攻击型的支援型角色或者魔法型角色。

异常状态

在战斗里，玩家有一定几率能够赋予敌人或者被敌人赋予异常状态。

毒：在每一回合结束时都会按照一定的比率根据HP上限来减少HP，使用道具或者在战斗结束后能够恢复。

睡眠：一定回合内无法行动，回避率与防御力降低，使用道具、经过一定回合之后或者战斗结束后能够恢复。

气绝：一定回合内无法行动，回避率与防御力降低，经过一定回合之后或者战斗结束后能够恢复。

濒死：HP为0，陷入完全战斗不能的情况，在战斗结束后也无法恢复，需要返回据点或者接触ジャムスト－ン来进行恢复。

强制寄生系统



在第3话里会解锁强制寄生系统。在通常情况下，战斗时需要消耗的只有AP点数，而每经过一个回合，左下角的强制寄生系统就会涨10%，而且每场战斗后不会清零，当变成100%后就会强制发动强制寄生系统。发动强制寄生系统之后，行动所要消耗的就不再是AP，而是变成了各角色的HP，如果HP够高的话这也不失为一种战斗方法，因为HP在战斗后会自动回满，但是在序盘时就必须要注意回血，一旦HP变0就只能通过脱离迷宫或者寻找ジャムスト－ン来进行回复。不过强制寄生有一个好处就是异常状态的无效化，能够防御除了HP为0的濒死状态以外的所有异常状态。

在发动强制寄生的情况下结束战斗后强制寄生的发动率就会清零，除此之外的解除方法就只有发动SBM。

TIPS | 光之巨人篇小贴士：在打完每一层的BOSS后返回阿尔特弥斯号会有小剧情。



从第 18 话开始就能够随时发动强制寄生，消耗 30AP 可以解除强制寄生模式。

SBM 模式



在第 2 话的第 2 场 BOSS 战里就会开启 SBM 模式，在杂兵战和 BOSS 战时能够涨 SBM，杂兵战一盘涨一点，BOSS 战则比较宽松一些，一次攻击就能涨一点。当 SBM 在 50 以上时，在战斗里按下 R 键就能发动 SBM 了。

SBM 模式的操作与一般的音游别无二致，其中共有三种判定风格，分别为 SLASH、BEAT 和 POOR，其中 POOR 判定是不会计算连击的，而且还会扣除连击奖励，其他两种才可以，SLASH 成功输入 3 次能够增加 2 次行动次数，BEAT 成功输入 3 次能够增加 1 次行动次数，POOR 成功输入 3 次能够增加 1 次行动次数，但是连击奖励会减少 1，MISS 的话连击奖励会减少 2。

○△这两个键可以进行 SBM 模式的操作，前提是在两个键上面装备了攻击类的技能。当音乐结束后就会进入攻击连段的动画，序盘的大部分 BOSS 都可以用 SBM 模式解决掉。需要注意的是能够使用 SBM 的只有攻击类的技能，



防御或回复类的技能或者道具是无法使用 SBM 系统的。

SBM 模式分为短版与完整版两种，其中短版秩序消耗 50 的点数，完整版则需要满满的 100 点才能发动。

进化树

本作的成长系统较为特殊，直接与敌人战斗是无法让角色成长的，让角色成长需要用到在战斗后掉落的或者在迷宫里捡到的“资源(リソース)”来让各角色的“成长树(エボルブツリー)”进行成长。在菜单里选择角色之后出现的“Evolve”选项即可进入进化树的界面里。

需要注意的是资源是全角色共通的，所以如果将资源全部给一个角色用的话其他角色就无法进行成长。一弥、凯尔和尼禄三个部分的资源在 18 话之前是分开的，18 话里三人汇合之后三人的资源就会全部加在一起。



成长树(フィジカルツリー)



位于进化树正上方的黄色部分便是成长树，让成长树成长需要提高角色的物理(パワー)、魔法(マジック)和技巧(テクニック)三个数值才行，每个角色的成长树都会有这三个项目。

能够让成长树成长的资源为“シード”，入手方法只有两种：打 BOSS 和开宝箱，由于各角色篇的 BOSS 和宝箱数量有限，所以如何分配资源是玩家们必须仔细考虑的事。已经分别过的“シード”可以利用资源“リバース”复原之后进行重新分配。

物理(PW)：等级越高，物理攻击力和物理防御力就越大，HP 上限也会大幅上涨。

魔法(MG)：等级越高，魔法攻击力与魔法防御力就越大。

技巧(TC)：等级越高，攻击的命中率和回避率就越大，行动顺序越早，更容易察觉到隐藏门。

“シード”的分配建议以各角色的战斗类型来合理配置，例如，一弥是前卫，凯尔是中卫，尼禄是后卫，身为前卫的一弥就需要更高的物理攻击力、物理防御力和 HP，“シード”就集中用在 PW 上，中卫的凯尔更注重技巧，同时物理方面也必须要顾及到，所以在 PW 和 TC 之间保持平衡，由于两人都是物理系所以不需要加 MG，而身为后卫的尼禄就得用上 MG。

技能树(コマンドツリー)

位于进化树右边的蓝色部分是技能树，通过技能树可以让角色学习到新的技能、魔法或者永久提升某些数值等等。在一开始不是所有技能都可以学习的，玩家想要学习后面的技能就必须先提前学它的前一个技能才能解锁。

技能树的成长需要资源“フォース”，除了在宝箱获得和打 BOSS 获得之外，有时候在杂兵战里也能够获得“フォース”。使用资源“アルター”就能够复原“フォース”来进行重新分配。



前卫、中卫和后卫的技能树内容是不一样的，前卫的技能树以物理为主，中卫的技能树则以辅助和种族攻击为主，后卫的技能树主要以魔法为主。

道具树(アイテムツリー)

位于进化树左边的红色部分就是道具树，通过道具数可以获得武器、防具、饰品和回复道具食品。

让道具树成长需要用到资源“マテリア”和“ブリード”，“マテリア”是打杂兵战时必定会获得的资源，“ブリード”的掉率要稍微低一些，不过还是很容易拿到的。

道具树的成长方法是将“マテリア”投放到想要的装备或道具栏里升级，投放完成后按下□键投入资源“ブリード”，系统就会将升级后的装备或者目前等级能获得的回复道具食品生成出来。在后期，同一格装备栏的装备在同一等级下会衍生出好几种装备出来。在成长树资源有限的情况下，利用道具树来获得好装备就成了提升战力的最佳手段。



流程攻略

一弥篇 第 1 话 外生校

剧情介绍

在东京出现的不明生物在数小时的时间里让包含东京在内的世界大部分主要城市都陷入了破灭状态。通常的兵器对巨怪无法形成任何威胁，人们将这些看起来似神似魔的生物称之为巨怪（**ギガント**），而在之后不久，监视着东京巨怪的无人侦察机传达了巨怪消失的消息。

在破灭的东京里打倒了巨怪的是被和巨怪一样的未知存在所附身的少年。附身在少年身上的寄身神（**ヨリガミ**）成为了人类能够与巨怪对抗的惟一武器。人们从世界各地选出有着能够与寄身神进行共生体质的人，他们投身到了赌上人类存亡的战斗之中，人们将这些能够与神共生的人称之为神人（**カミビト**）。

舞台来到半年后东京的外生校，巨大的Ⅰ型巨怪出现在空中，伊佐野真名和三轮和臣两人外出迎击时，巨怪却突然消失了。正当真名与和臣在为这件事抱怨的时候，两人被通知返回教室，出现在外生校教室里的是稀有的自然合适者，名为天风一弥。就在一弥在进行自我介绍的时候他身上的寄身神徽章发出了只有他才能听到的声音。

“接受吧……让所有合为一体……”

一弥对此选择了无视。下课后他和真名一起前往居住区，在路上老师江里口静向他介绍了关于外生校的情况。在宿舍里一弥和真名进行了自我介绍，真名对一弥的到来感到十分开心，因为一弥过去曾有过独自一人打倒巨怪的经验，她相信他的到来能够成为强有力的战斗力。一弥自己却并不这么想，在他看来外生校的人只是想要利用他，就在他感到迷茫时他身上的寄身神再次对他进行了呼唤，一弥选择了拒绝。

江里口向外生校的创建者兼指挥官七城卯月传达了一弥拒绝协助他们的事，这时探测器监测到了Ⅱ型巨怪的活动，同时监测到了一弥逃跑到屋顶的直升机降落场。

一弥来到屋顶后发现直升机已经不在了，但是他企图逃跑的身影被真名看到，对一弥抱有期待的真名感到十分悲愤，就在两人陷入争吵的时候江里口通知说Ⅱ型巨怪正在朝这边赶来，没时间听一弥解释的真名向他举起了武器，在即将被干掉的瞬间一弥发动了寄身神的力量抵挡住真名的攻击，Ⅱ型巨怪的出现打断了两人的战斗。刚开战不久Ⅱ型巨怪就逃走了，见识到了一弥能力的真名认可了他的力量，战斗后做出了觉悟的一弥也决定不再逃避自己的力量，与他们一起战斗。

开始进行上课后借由江里口的课程来让玩家们了解世界观，下课之后江里口告诉真名和一弥他们其实在小时候曾经见过面，真名一开始没发现，然后渐渐想起一弥是小时候住在神社里的小男孩，一弥的父母小时候就因为事故而过逝了，他现在和爷爷住在一起。据他的回忆，在半年前巨怪来袭时爷爷让他去博物馆把御神体带出来避难，最后御神体成为了一弥的寄身神，一弥认为爷爷也许是有什么预感才让他这么做的。闲聊之后真名带着一弥参观外生校的设施，在教室遇到古鸟里绪菜（古鸟**リオナ**），在自助餐厅（**カフェテリア**）遇到三轮和臣的妹妹三轮千春，享受了一顿她亲手制作的美食，在屋顶遇到和臣，得知了一般人所居住的内生区的存在。最后一弥来到因子同调室见到卯月和他的寄身神迦具土（**カグツチ**），得知半年前在一片废墟的东京里救了他的就是卯月，在解释了寄身神与神人之间的关系之后开始进行一弥与他的寄身神羽斩（**ハバキリ**）的同调。

回到房间后一弥与羽斩进行对话之后，一弥虽然对自己的追求还感到迷茫，不过他决定开始面对羽斩，与它进行交流。



流程

开头的世界观介绍剧情之后一弥登场。

■选项

●纳得する　●信用しない　●疑惑の目

■选项

●もちろん　●バカにするな　●？？？



剧情之后开始教学战，两个回合之后战斗自动结束。

■选项

●あやまる　●お互い様　●印象ない

进入房间之后就进入菜单操作了，这时候可以进行存档和查看角色的状态，同时还能进行装备的更换和战斗行动的更换，选择 EXIT 可以继续剧情。出来之后把各地点都选一遍。在自助餐厅遇到千春之后会有食物系统的教学，吃不同的东西会对体重造成不同的影响。

■教室的选项

●かわいい　●兴味ない　●どうも

■カフェテリア的选项

●君もかわいい　●そ、そう……　●大人をからかうな

全部逛过之后触发剧情，需要前往因子同调室。剧情后可以进行存档，选择“次の话へ”进入下一话。

一弥篇 第 2 话 迷宫

剧情介绍

一弥从恶梦中醒来后，在羽剑的督促下开始了新的一天，里绪菜来邀请他一起去吃早餐，真名晚来一步，发现里绪菜也在屋内便离去了。前往自助餐厅。在聊天中，里绪菜向一弥解释了他与他们的不同，他们虽然是神人，但是所使用的寄身神是人工制作出来的人造神，称之为黑神（**クロガミ**），黑神和自然形成的寄身神不同，它们不会说话。

在上课的途中Ⅱ型巨怪突然来袭，一弥与和臣、真名一起出击，但是和臣对于一弥担任队长感到不满，不过在卯月和江里口的解释下他还是接受了现实。三人乘坐直升机前往“修罗浸街 序”，卯月与三人一起同行，在飞机上他向一弥



解释了巨型迷宫的形成，并说明了这次作战的目的，需要三人在迷宫里夺取形成巨怪的“标记”。在迷宫深处他们遇到了Ⅱ型巨怪**オロチ**，一弥和羽剑实现了完全同调，发动了神化将其打倒。

在战斗后一弥再次对自己战斗的理由产生了疑问，和臣很不满他的这种态度，他说有很多人已经牺牲在巨怪的手里，能够像现在这样和巨怪战斗已经是值得庆幸的事。在飞机上三人都陷入了沉默，羽剑悄悄联系上真名让她想办法解决这事结果闹出了笑话，不过总算是打破了僵硬的气氛。

一弥等人回到外生校之后卯月就前去将“标记”进行设置，一弥三人在“修罗浸街 序”进行适当的训练之后回到外生校，正当一弥想要在房间里好好休息的时候，警报突然响起，三人来到屋顶待机，乘坐直升机前往交战区对付新出现的Ⅰ型巨怪**タマモノマエ**。三人齐心协力干掉**タマモノマエ**后平安回到外生校，一弥在短暂的休息之后前往自助餐厅，与女生们一起好好吃了一顿。

从餐厅里出来后一弥在屋顶找到了和臣，一弥就自己之前的态度向和臣道歉，一弥在半年前进行神化时曾经陷入暴走状态将城市破坏，最后在卯月的帮助下恢复了过来。两人在交流之后彻底冰释前嫌，认可了彼此。

流程

前往自助餐厅触发剧情后，在房间里进行装备的更换或者存档之后前往屋顶，剧情后前往巨型迷宫“修罗浸街 序”。

在迷宫里触发迷宫教学，在地图画面随时可以离开迷宫。往前走就会触发杂兵战。

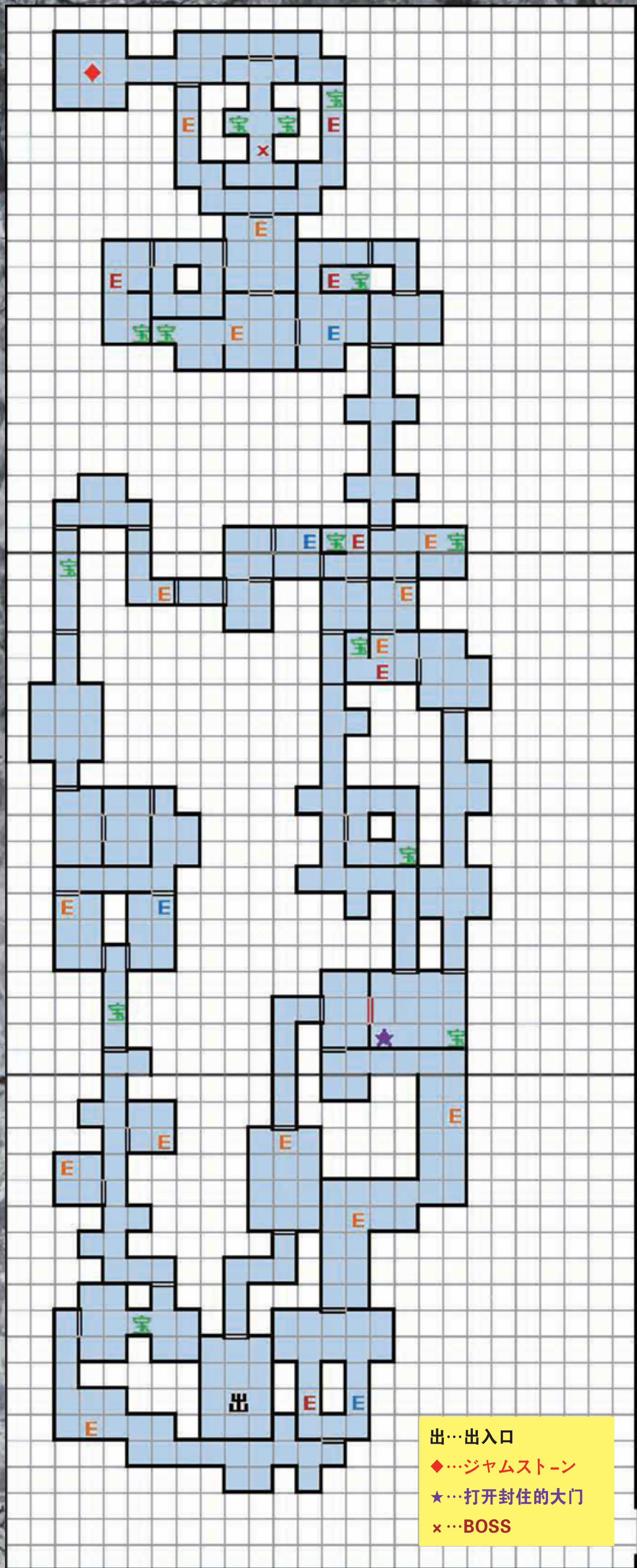
“修罗浸街 序”的战斗难度不大，逛地图基本都有教学。绕了一圈来到入口附近的房间调查“！”的话能够打开锁住的大门。

之后再来进行迷宫探索就会轻松很多。在BOSS所在的房间附近（坐标X：03 Y：18）有**ジャムストーン**，可以进行存档或者让迷宫里的巨怪复活，如果AP不够的话可以复活巨怪来进行AP的回复。



BOSS オロチ

战斗时开放SBM系统，进入SBM的教学，操作类似音游，由于相当于教学关所以慢慢熟悉节奏就行了，如果连击次数不多的话最后**オロチ**也许还剩余一些HP，直接将其干掉即可。



回到外生校，在房间里进行进化树的升级之后前往屋顶触发剧情，再次前往“修罗浸街 序”，触发剧情之后可以收集资源来培养成长树，这时候地图全开了之后可以直接在地图页面选择指定的地点进行自动移动来节省时间。在BOSS战前建议将SBM值刷到100后再继续剧情，如果一弥的武器强化和物理攻击力都不足的话建议继续剧情之前多刷些道具。

成长树刷得差不多之后返回外生校的自室，选择“もう休む”就能继续剧情，前往屋顶选择“出击する”，在剧情后开始BOSS战。

BOSS タマモノマエ



如果在开战前将SBM攒到100并且一弥的物理攻击力与连击数足够的话可以马上将其干掉。

如果一弥的物理攻击力不够的话就配合道具来进行消耗战，最好是能够装备真名制作出来的道具。

BOSS战后回到外生校，前往自助餐厅。

■选项

●チハちゃん　●軽いもの　●重いもの

剧情后可以选择训练出击可以探索已经攻略过的巨型迷宫，这时巨型迷宫会追加新宝箱，选择"次の話へ"就进入下一话。建议在进入下一话之前在巨型迷宫里将一弥的装备全部刷出来，下一个迷宫的资源掉落率和这里差不多，尽量将一弥的物攻堆上去对日后的迷宫攻略有好处。

一弥篇 第3话 既知との遭遇

剧情介绍

在之前与**タマモノマエ**的战斗之后，战场前后曾出现过神秘的门(ゲ－ト)，但是在战后就消失无踪了，卯月和江里口针对这点开始制定作战计划。

一弥在和羽剑的闲聊中开始了新的一天，一人一只(？)在针对着电波的口感进行议论，不知不觉一弥来到外生校已经过了一周，一弥婉拒了里绪菜像现在这样每天早上来和他一起去教室的邀请，虽然几秒之后他就后悔了。

去自助餐厅吃过千春制作的早餐之后，一弥与里绪菜、真名聊起了她来外生校的理由，里绪菜表示她是出于对现在正在发生的这些怪异现象的好奇心才选择来到这里的，而真名则是不想后悔，就在一弥想要继续询问的时候上课的时间既要到了，话题只好中断。

在上课时江里口开始说起寄身神与巨怪的起源问题，同为半生物的两者其实有着相同的起源。一弥提出了与巨怪进行交流的有关疑问时探知到了巨型迷宫的出现，江里口安排完人员配置之后，一弥有了疑问：为什么身为神人的卯月不和他们一起战斗，经过一番讨论之后依然没得出结果。

这次里绪菜也会跟着三人一起前往巨型迷宫，不过会在之后才和三人汇合。前往巨型迷宫"修罗浸街 破"之后，作战计划和之前一样是去寻找"标记"，预定在一弥等人成功回收了"标记"之后里绪菜便与众人汇合。进入巨型迷宫之后由于一弥与羽剑的同调率上升而让众人获得了新的力量，在最深处三人遇到之前袭击外生校的巨怪**ゴクウ**，协力将其干掉之后成功回收"标记"。

作战成功之后一弥联系上里绪菜，里绪菜在赶向目的地的路上遭到神秘人的袭击，羽剑探测到在出口附近有奇怪的反应。三人来到中央地区时遇到前来支援的卯月，由于中途岔路很多所以真名与和臣两人去探索其他的路，一弥不得不与卯月一起行动。一弥与卯月来到入口附近时遇到一个神秘少年，少年和两人一样是寄身神的神人，虽然一弥的力量不及少年，但是在卯月的强大攻势下少年还是败下阵来，少年在不得已之下只好撤退，里绪菜也得以脱离危险。

从迷宫里出来之后三人回到外生校，和臣与真名早已等候多时，在卯月离开前一弥难得地向他道了谢，不过还是被卯月狠狠嘲讽了一番。回到教室里后一弥从江里口那里得知那个神秘少年在捉住里绪菜之后使用奇怪的机器调查她的黑神，但是少年明明是在使用黑神的原型寄身神，他又何必调查身为寄身神克隆体的黑神？卯月推测那个少年也许是来自其他国家的神人，其他国家想要把能够对抗巨怪的力量温存起来而拒绝回应外生校的呼唤。

从教室里出来后一弥对人类之间的这种勾心斗角感到愤怒，羽剑开始和一弥聊起了关于同种族斗争之间的话题，其中也有提到关于它们这些寄身神的过去和巨怪来到地球的原因。在食堂和同伴们一起饱餐一顿之后，一弥和大家说起之前在教室里开会的事，一弥这时候从和臣的口中得知在半年前巨怪袭击世界各地之后只有在东京才不断出现新的巨怪，羽剑也提到说国家和军方没有介入到外生校之中。



流程

■选项

●早く会いたくて　●毎朝ご苦労だな　●おはよう

■选项

●ううん全然！　●うん……　●そうでもない

从房间里出来之后前往自助餐厅，可以选择增减体重的三种食物，体重值的变化在选项后有标注。剧情之后羽剑会讲述道具的使用教程。

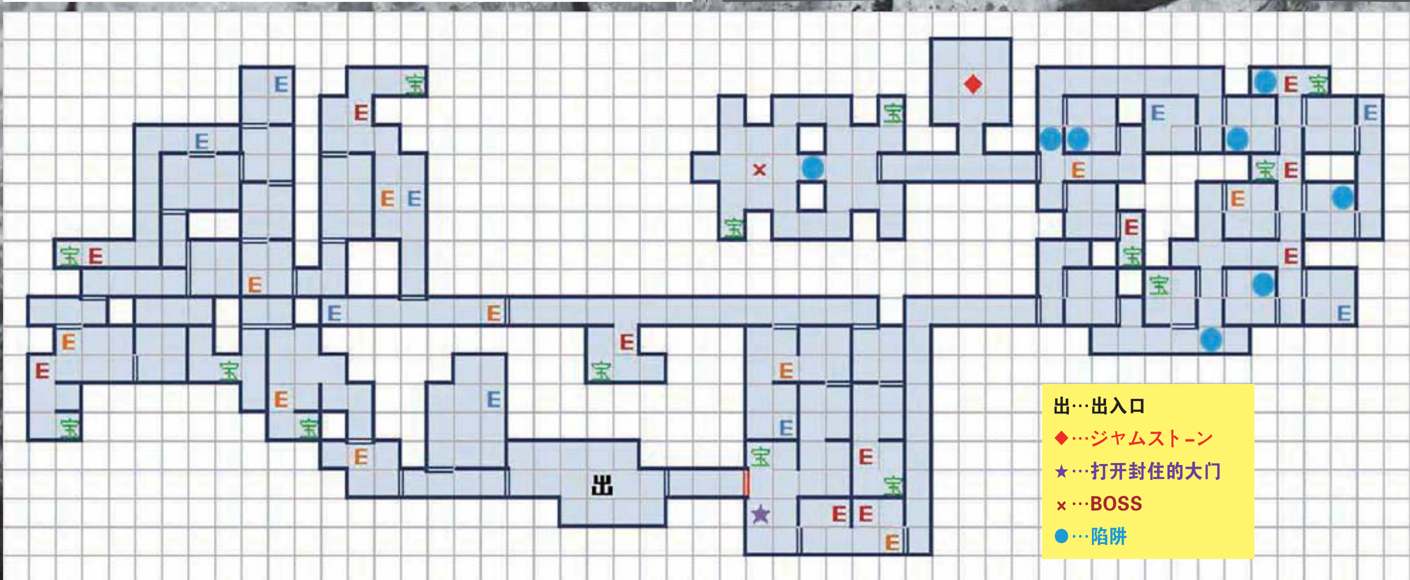
■选项

●マジかよ？　●同じ起源？　●同族ってこと？

■选项

●饭に行こう！　●余计なお世话だ　●そうか？

剧情后去到屋顶前往迷宫"修罗浸街 破"。



进入迷宫之后可装备的技能数量，从3个扩展成6个，同时开启强制寄生系统。

出门遇敌之后就是属性相关的战斗教学。从坐标“X：08 Y：09”开始路上会出现陷阱，肉眼是可以看到的，不小心踩中的话会减少AP。

在最深处有ジャムストーン，继续往前走可以看到BOSS。

BOSS　ゴクウ

对手会使用反击，时刻注意回复，合理利用和臣的ヒール或者全体回复的道具。

当SBM攒够之后直接进行神化削减其HP，如果一弥的物攻够高的话，在SBM满值的情况下发动神化可以一口气将它干掉。

战后触发剧情，前往出入口又会有一次BOSS战，所以建议在迷宫里将SBM攒满。来到中央地区时真名与和臣离队，卯月入队。移动到出入口附近触发剧情，开始BOSS战。



BOSS　谜のカミビト

陆生种族，难度不大，使用卯月来打很快就能解决掉对方。

剧情之后返回外生校，卯月离队，真名与和臣归队。

■选项

●そ–そ–　●正直迷惑　●无事ならいい

可以回自己的房间存个档，前往教室触发剧情后去自助餐厅。

■选项

●俺も好きだ!　●ちょっと困るぜ　●お、おう……

■选项

●今日もかわいい　●その话はいい　●平气だって

剧情里需要选择食物，和之前一样，后面有“+”是增加体重的，后面有“–”是减少体重的。

■选项

●そうなのか　●ふざけんな!　●う”……

■选项

●一理あるな　●だからって　●う–ん……

■选项

●そうだよ　●邪魔する奴が悪い　●わからない

剧情后本话结束，巨型迷宫追加新宝箱。

一弥篇 第4话 障害

剧情介绍

在难得的假日享用过千春制作的早餐之后，千春说起昨天看到的内生区温泉新闻，同时和一弥说起她为什么会在外生校的原因。从自助餐厅里出来之后一弥正想好好享受难得的假日时，巨怪出现所引起地震让一弥的假期泡汤。三人和平时一样乘坐直升



机出发，一弥上机之后才发现卯月这次没有跟过来。

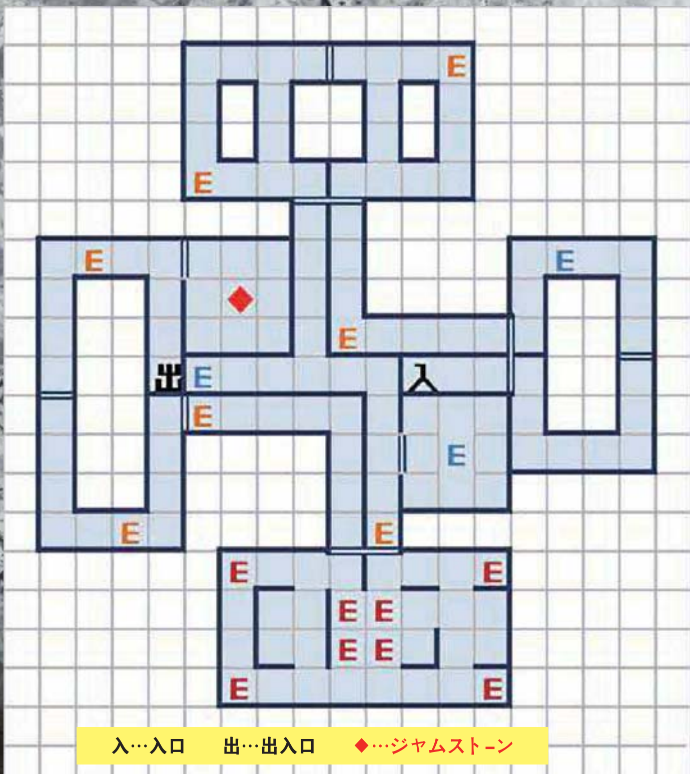
在出发的路上三人正在听取这次敌人的资料时直升机突然遇到了事故，三人进入到了巨型迷宫“阻害空间Ⅰ”里，在这个巨型迷宫里无法使用通讯功能，于是只好朝着出口前进。从出口出来之后顺利回到直升机上，接下来迎接一弥等人的就是Ⅰ型巨怪“コウリュウ”。

众人齐心将这巨龙干掉，平安回到外生校之后，一弥等人去报告这次出击的情况，发现巨怪的出现周期正在渐渐缩短，由于黑神的神人成长很容易到达极限，所以卯月希望能够集结更多寄身神的神人来面对敌人。一弥担心真名等人陷入消沉，在房间里休整一番之后去自助餐厅里想要安慰真名结果反而被她安慰。一弥在因子同调室找到了和臣，和臣和真名不一样，他露出平时不太会展露的软弱一面，不过两人在最后还是恢复到了吵吵闹闹的状态。

流程

开始不久就要选择吃食物，剧情之后前往教室之后去屋顶选择“出击する”前往迷宫“阻害空间Ⅰ”，需要注意的是这次的第一次进去时是无法脱离的，开战前建议做好准备。

这次的迷宫很简单，入口在东侧，出口在西侧，出口附近有ジャムストーン，从出口里出来后就是BOSS战，建议先攒够SBM，给三人换上能够对付非生类型敌人的武器，给和臣装备好魔法シャイン。



BOSS コウリュウ

敌人的HP约有7800左右，在SBM值未满100的情况下别急着发动SBM，利用和臣的シャイン来主攻对手，真名负责使用道具进行回复，SBM满100的话直接发动SBM，如果一弥装备了对付非生类型敌人的武器那么一盘SBM下来差不多也能把对方干掉。



剧情后返回外生校，去教室汇报，自动返回房间后前往自助餐厅。

■选项

●真名が心配で　●この野郎……　●からかうな

剧情后去因子同调室。剧情之后本话内容结束，由于这次的巨型迷宫依然是上一话的“修罗浸街 破”，所以没有新宝箱。

一弥篇 第5话 内生区

剧情介绍

一大清早，一弥等人就不得不坐上直升机前往新出现的巨型迷宫去寻找“标记”，不过在开会的时候江里口有提到在这个任务结束之后还会有另一个任务。进入巨型迷宫“修罗侵街 急”之后羽剑探测不到带着“标记”的巨怪位置，推测也许是藏起来了，一弥等人费了一番功夫才将躲躲藏藏的巨怪“**フウライ**”给找了出来，将其击败后成功回收“标记”。

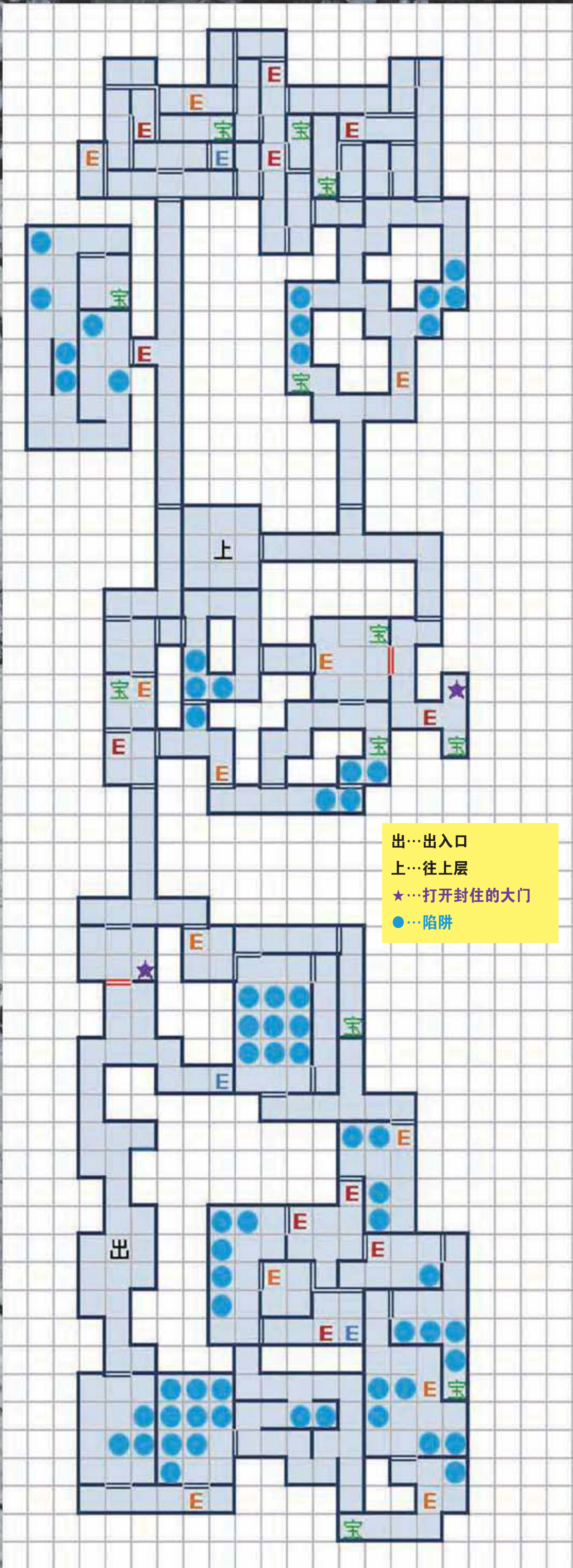
结束了大清早的任务之后一弥拖着疲惫的身体回到房间，正当一弥想要好好放松一下时江里口的集合通知突然响起，大家在屋顶集合之后发现连非战斗人员的千春也在这里。上了飞机后江里口解释说这次的任务并非战斗任务，抵达目的地之后众人才发现居然来到了温泉旅馆。

大家好好享受了一番难得的放松，一弥一开始还打算去偷窥，结果发生了意外，之前遇到的神秘少年再次出现了，这次他还带着一个同伴，不得已之下一弥只好以一敌二，虽然好不容易重创了其中一人，但是另一人还毫发无伤，和臣及时赶到之后两人就趁机逃走了。短暂的骚动过去之后众人又开始享受起了温泉旅行，而在旅行之后，他们将迎来决战。

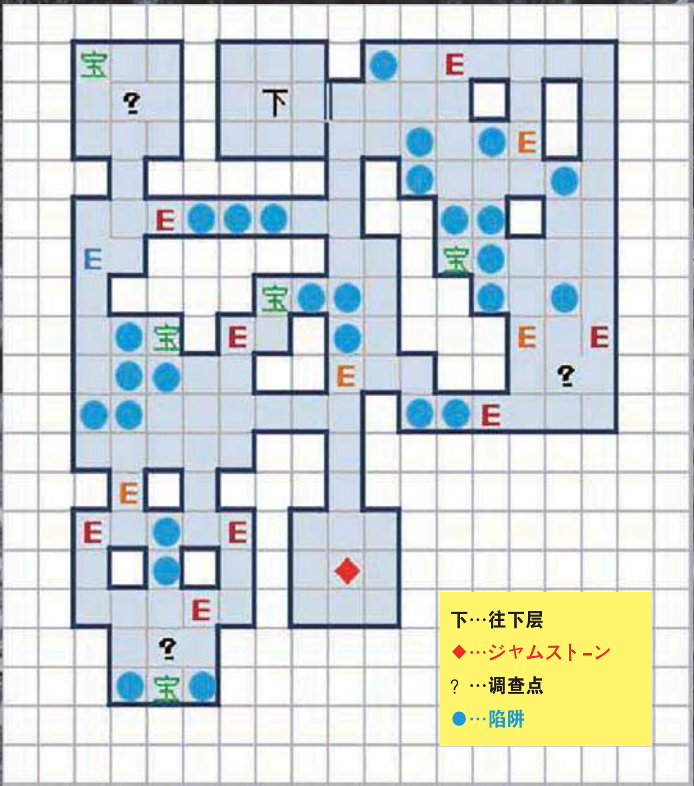


流程

开始剧情之后马上进入新迷宫“修罗侵街 急”。



出入口前有前后两条路，直接往前走是无法前进的，往南边绕过去，从中间区域上楼，调查地图的三个？位置之后BOSS就会在下层的出入口附近出现，ジャムスト－ン位于上层。



BOSS　フウライ

与 BOSS 接触后会进入三连战，第一战是 1 只ションションと和 2 只クロネコマタ，第二战是ライジュウ，最后一战就是 BOSS フウライ，前两战要注意别让强制寄生槽涨得太满。BOSS 的 HP 约有 4500，开战时直接爆满值的 SBM 就能将其干掉。

战斗结束后自动回到房间里触发剧情。

■选项

●元气だな　●うるさいぞ　●どうした?

■选项

●なるほど……　●バーカ　●兴味ない

■选项

●全然!　●うん……　●别に



剧情后之前的神秘少年出现，一弥一个人对战两人。

BOSS　谜のカミビト×2

针对一人进行攻击输出到一定程度后战斗自动结束。

剧情后本话结束，巨型迷宫追加新宝箱，由于下一话的迷宫是无法随时进出的阻害空间，所以建议在这里将 SBM 槽攒满后再进入下一话。

一弥篇 第 6 话 神の杖

剧情介绍



在决战开始前，一弥与和臣在天台上聊天，一直以来都有所犹豫的一弥下定决心不再逃避。回到教室之后江里口探测到了Ⅰ型巨怪的出现，这次除了要讨伐Ⅰ型巨怪之外还要破坏随着巨怪出现的“ゲート”，江里口和卯月推测只要“ゲート”就能够完全抑制住巨怪的出现。

在飞机上介绍完本次目标敌人的信息，并告知在解决Ⅰ型巨怪后卫星兵器将会对“ゲート”发起进攻将其破坏。之后三人和之前一样被卷入了阻害空间，从阻害空间里出来就要面对本次作战的最终敌人アシュラ。

一番苦战之后卫星炮发射，但是对“ゲート”不起作用，“ゲート”将卫星炮反射向外生校所在的方向，一弥和卯月合力将卫星炮的轨道打偏，但是之后两人就没了音讯。攻击失败后再次出现了新的Ⅰ型巨怪向外生校发起进攻，不得已之下江里口只好放弃外生校，但是Ⅰ型巨怪向飞机发起进攻，为了让所有人平安脱离，和臣一个人留下来面对Ⅰ型巨怪……

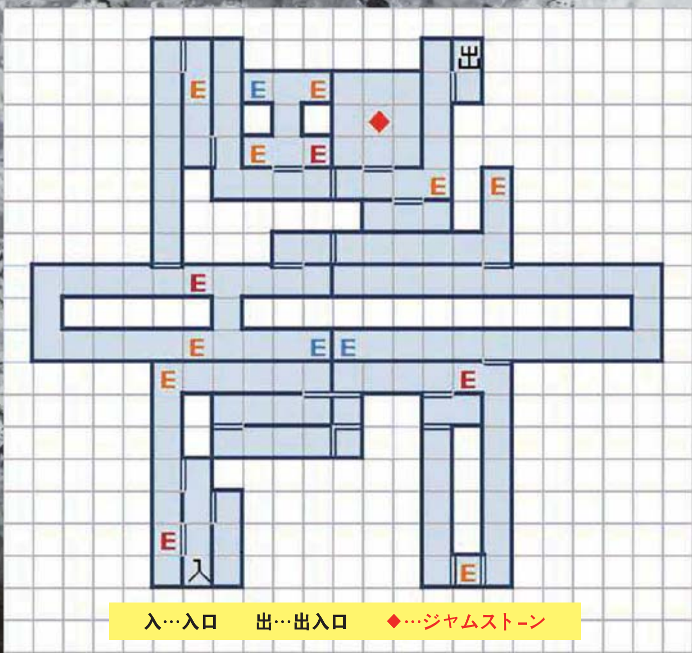
流程

■选项

●ホントだよ　●谁がバカだよ　●普通の返しかよ

剧情后前往教室，前往屋顶选择“出击する”之后会进入“阻害空间Ⅱ”，一旦进去就无法出来，之后紧接着就是 BOSS 战，所以战前要好好整顿一番。

和以前的“阻害空间Ⅰ”一样，属于走出去后无法再进来的迷宫，从出口出去选择“脱出する”之后就是 BOSS 战，由于是一弥篇的最后一战，所以把状态调整到最好后准备挑战 BOSS。



●实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

光之巨人

BOSS アシュラ



BOSS是非生类，方法和之前打コウリュウ差不多，开战前要给众人装备好对付非生类的武器与技能，由于该BOSS的HP与之前的BOSS相比非常多，所以建议多装备回复道具，同时多做一些高等级的防具与饰品来提高防御力。SBM的曲子会产生变化，如果不习惯节奏的话建议多S/L几次来尝试。由于一轮满值SBM也无法干掉BOSS所以必须做好持久战的准备，SBM槽满50后别急着用，等强制寄生发动之后再使用SBM来解除。基本上发动一次满值SBM，然后慢慢输出等SBM涨至50之后再发动一次就差不多能干掉BOSS了。

剧情后可以进行存档，然后进入下一话。

凯尔篇 第7话 圣なる岩

剧情介绍

舞台转移到欧洲，人工智能阿妮・沙德（**アニ－・サ－ド**）监测到外生校被破坏的情况，外生校被破坏之后Ⅰ型巨怪就离开，并未对内生区造成威胁，真名与身受重伤的一弥被带到了这个组织所在的基地，和臣死在了与Ⅰ型巨怪的对战中，卯月则失去了踪迹。之前袭击一弥的神秘少年——凯尔（**カイル**）见到了长期潜入外生校的谍报员古鸟里绪菜。

凯尔与他的寄身神昂萨拉（**アンサラ－**）久违地回到了住处，两人进行着没营养的对话，科纳・马克布莱德（**コナ－・マクブライド**）的到访打断了两人的聊天，圣岩（**ホ－リ－ロック**）基地的指挥官阿兰・马莱特（**アラン・マレット**）把凯尔叫过去，巨怪从东京消失之后出现在了组织附近，这也证实了巨怪是在追踪着寄身神，卯月也一起出现在基地里。

里绪菜向真名坦白了自己的间谍身分，真名问起一弥的情况，里绪菜没有回答。卯月也在向凯尔询问一弥的情况，一弥现在还没有恢复意识，就在卯月在与凯尔等人进行交涉时巨怪来袭，凯尔与科纳、里绪菜准备一起前往巨型迷宫“死食城 左塔”，但是科纳一如既往地迟到了。另一方面，卯月向真名传达了一弥的现状，卯月走出真名的房间后遇到了科纳，两人闲聊了几句之后科纳才来到飞机坪。等到三人集合之后，顺利来到“死食城 左塔”，在最深处打倒巨怪**ワンダ**－获得“标记”。

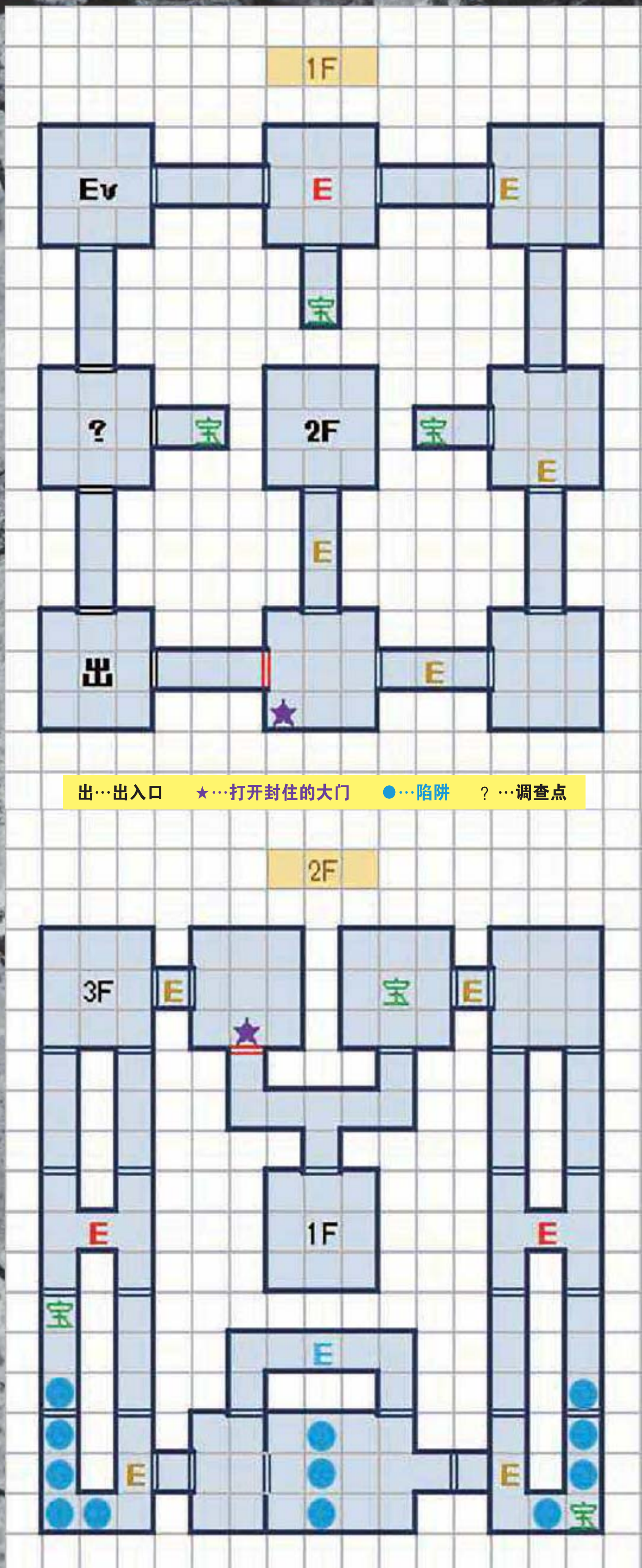
结束了战斗之后众人来到司令部，凯尔推测巨怪的出现是有规律性的，今后在基地周围将有可能会出现更多的巨怪。卯月向阿兰提出借用因子同调室的请求，正当阿妮要告诉他因子同调室的位置时他却说他知道。凯尔回到房间后十分在意卯月的行动，因为他既知道阿妮的存在也知道基地里的因子同调室的位置，但是阿妮却不记得他。凯尔开始调查这个谜题，他发现阿妮的AI与因子同调室的存在时间要早于基地的建立时间，在这里曾经发现过遗迹，遗迹里发现了昂萨拉，因子同调室就是为了研究昂萨拉而建立的，但是阿妮由于权限不足而无法回答建立者的名字，而东京的因子同调室建立者已经确定是卯月。



就在这时科纳设置好了“标记”，成功吸引了Ⅰ型巨怪，同时一弥也苏醒了过来。

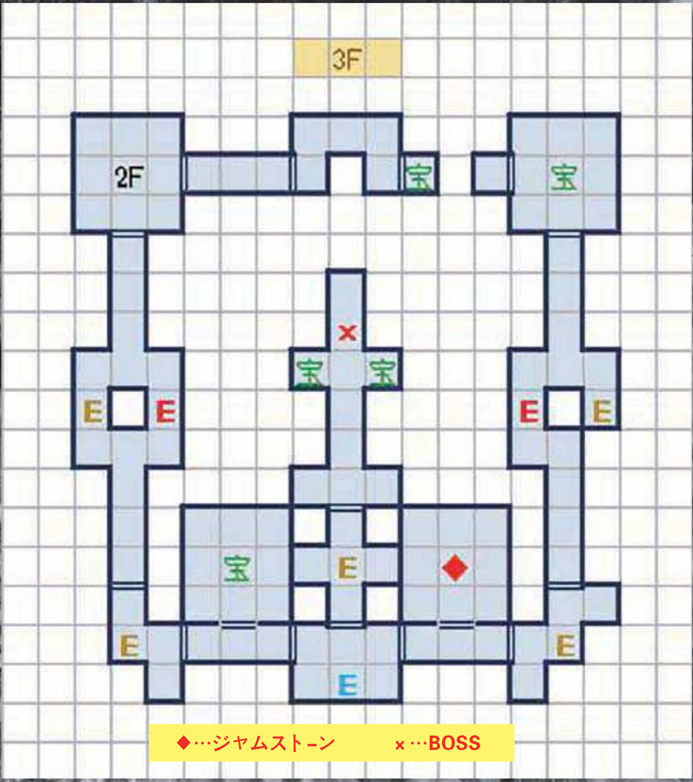
流程

开场剧情之后可以进行存档，成长树的资源全部清零。前往作战室，剧情后前往飞机坪（ヘリポ－ト），三人汇合之后前往巨型迷宫“死食城 左塔”。



往前走触发剧情，从这个迷宫开始就会出现隐藏门，需要使用○键进行调查才能找到门口。来到尽头的房间触发强制战。

在2F走到一半会出现选项。



■选项

●コナ－に同意だ　●リオナが正しい　●どっちでもいい

在 3F 可以找到ジャムスト－ン和 BOSS，建议在这里把装备（尤其是凯尔的装备）尽量练到最高，这个迷宫的难度是最低的，往后就不好刷了。

BOSS　ワンダ-

BOSS 的 HP 约有 1300 左右，由于只是序盘的 BOSS 所以不难对付，直接发动 SBM 就能将其干掉。



战斗自动返回基地，前往因子同调室。剧情后本话结束，巨型迷宫 3F 追加新的宝箱。

凯尔篇 第 8 话 接触

剧情介绍

一弥醒来后就看到了凯尔，一弥急于知道外生校的情况，凯尔让他去问其他人。凯尔等人在指挥室开作战会议，卯月说自己不介意帮他们，不过有一个前提就是阿兰必须死，两方的指挥官开着恶趣味的玩笑。在凯尔看来，阿兰和卯月属于同一种人。而这时卯月也见到了一弥，他将目前为止发生的事都告诉了一弥。

三人乘坐飞机的路上被卷入到了巨型迷宫“阻害空间Ⅲ”之中，从“阻害空间Ⅲ”脱离之后，凯尔等人就要面对Ⅰ型巨怪**ロキ**。但是开战前发生了意想不到的情况，**ロキ**居然想要和羽剑进行对话，由于羽剑不再所以昂萨拉代替它与**ロキ**交流，**ロキ**请求它转达羽剑去寻找共生之路，阿兰同意了**ロキ**与羽剑的对话。这时一弥也知道了和臣死去的事，正当他陷入打击之中时**ロキ**的信号转了过来，**ロキ**请求它阻止始原之融合，对话结束后**ロキ**开始了与凯尔等人的战斗。

战斗结束后三人就解散了，凯尔和里绪菜前去司令部报告，阿兰推测**ロキ**可能是打算停战，但是迫于形势所以双方最终还是交战了。阿兰是赞成与巨怪一方停战的，但是卯月认为这是巨怪的阴谋而反对停战。另一方面一弥正因为和臣的事而陷入消沉，但是在真名的开导之下恢复了过来，他向凯尔提出共同战斗的建议，但是凯尔不承认一弥的实力而拒绝了他的请求，不过阿兰解除了对一弥与真名的监禁，两人获得了一定程度的自由。

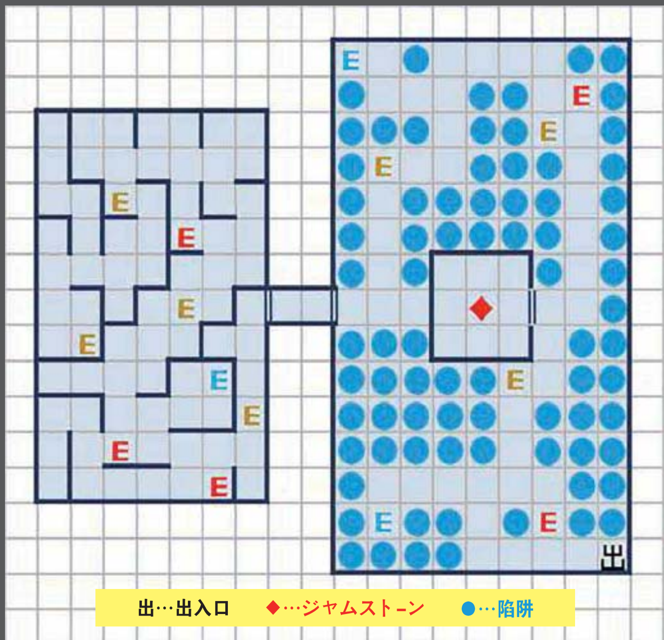


流程

■选项

●もちろん　●うるさいい　●答えてどうなる

剧情后前往飞机坪选择“出击する”，进入“阻害空间Ⅲ”。



右边中央的房间里有ジャムスト－ン，从右下的出口出去之后就要面对 BOSS，建议准备好对付陆生种类的武器与技能。

BOSS　ロキ

HP 约有 5200 左右，利用满值的 SBM 可以一口气将其解决掉，如果 SBM 没满的话就利用科纳和装备了对付陆生种类武器的凯尔来主攻。



■选项

●気が合うな　●よくないぞ　●そうか……

前往作战室，剧情后本话结束，巨型迷宫没有追加新的宝箱。

凯尔篇 第9话 真实

剧情介绍



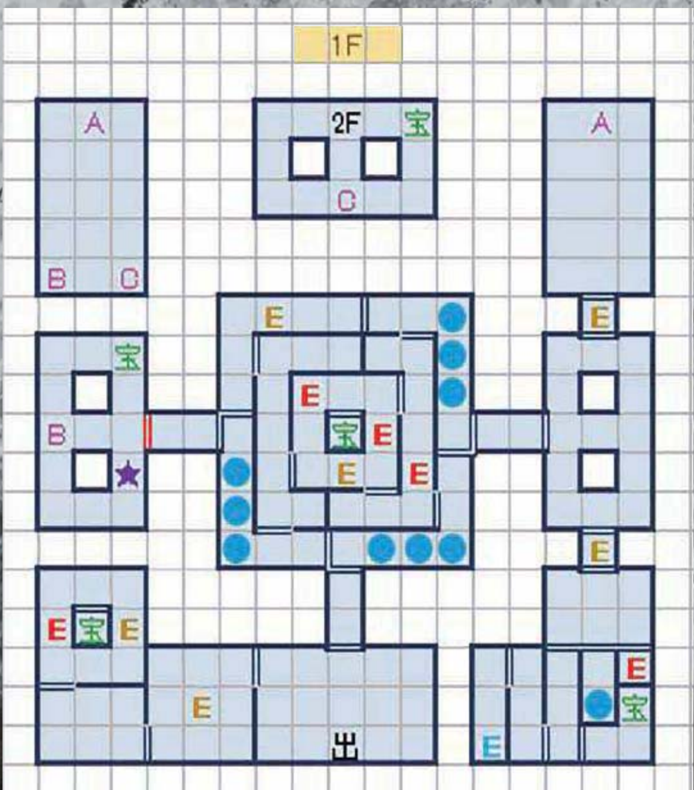
早上阿妮探测到了Ⅱ型巨怪的出现，很有可能是新的“标记”，阿妮和凯尔聊天聊到一半里绪菜就来到因子同调室，里绪菜吐槽说凯尔还真是喜欢和阿妮说话。凯尔等人与阿兰在会议室开完会之后里绪菜带着一弥与真名进来，阿兰表示他们两人也将会参加今后的作战会议。但是一弥表示拒绝，这时阿兰说出了惊人的事实，一弥父母过去遇到的交通事故原来是阿兰这个组织策划出来的，愤怒的一弥给了阿兰狠狠的一拳之后被里绪菜的麻醉药弄晕了。

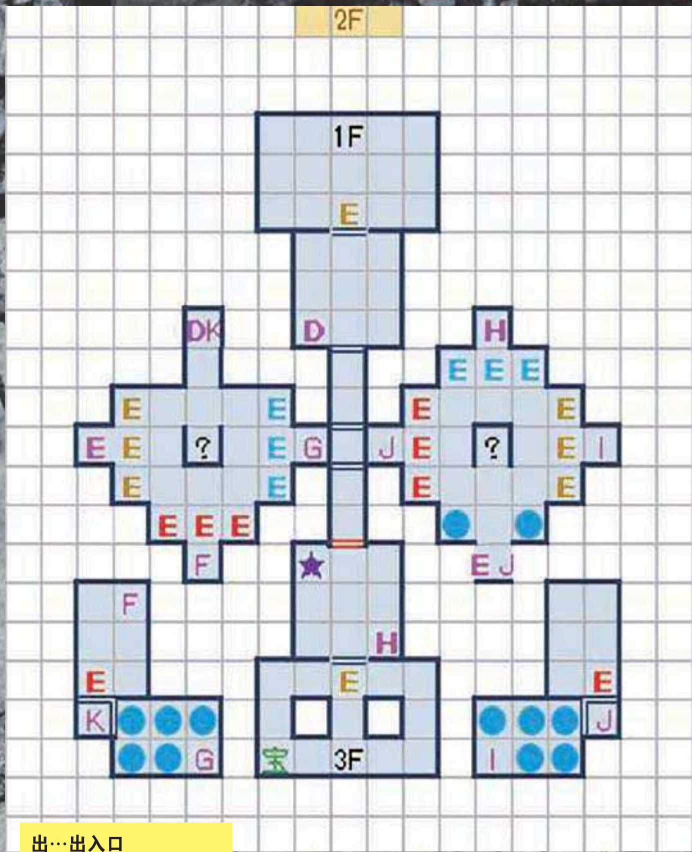
凯尔等人暂时把这事放在一边，前往新出现的巨型迷宫“死食城 右塔”，在第二层还遇到了给他们建议的巨怪，一路摸索之下来到了巨怪**ゴ－レム**的所在之处。但是把**ゴ－レム**干掉之后却发现没有“标记”，里绪菜推测这是因为巨怪求和的一种表现。这次行动没能拿回“标记”，虽然不知道巨怪的意图是什么，但是目前对于组织的行动造成了不便，因为无法再像以前那样使用“标记”来吸引Ⅰ型巨怪，同时之前**ロキ**传送过来的对话也无法解析出是什么意思。

一弥也醒了过来，从麻醉药的后劲里挣扎了几次之后才冷静下来，同时他也从真名那里听她讲述了发生在巨怪出现之时的往事，而科纳的突然到访打断了两人的对话。另一方面，凯尔依然十分在意**ロキ**留下来的那句话，他来到医务室想找一弥谈谈，但是此时科纳却拉着一弥一起来到飞机坪等直升机，卯月叮嘱了几句之后，科纳就带着一弥来到了酒吧，科纳向一弥谈起了他的过去，同时提醒他别被阿兰的话给影响到。凯尔一路追过来把两人追了回来，并向科纳告知了自己对**ロキ**的对话的疑惑。

流程

首先前往作战室，然后从飞机坪前往“死食城 右塔”。





出…出入口
◆…ジャムスト－ン
？…调查点
★…打开封住的大门
×…BOSS
●…陷阱
粉红字母…传送位置



从这个迷宫开始会出现传送门，根据上图字母对应的位置能够进行相互传送。

在2F的左右两侧调查中间的“？”标记

BOSS　ゴ-レム

用对付陆生的角色作为主战力，SBM可以发动的时候来一发神化就能够将其干掉。

■选项

●かもしれない　●バカを言うな　●忆测だな

战后自动返回基地，前往作战室触发剧情后去闭锁医疗室，剧情后本话结束，巨型迷宫追加新宝箱。

BOSS　ペンドラゴン

由于BOSS是空生种所以让凯尔负责主攻，科纳和里绪菜负责回血，这次的BOSS比较皮糙肉厚所以建议一开始先用SBM打掉一些HP。



凯尔篇 第10话 奇袭

剧情介绍



凯尔一如既往地在因子同调室与阿妮聊天，一弥的出现打断了一人一机的独处。昂萨拉和羽剑等寄身神十分在意的是，目前基地里已经聚集了三个寄身神，却没有发生任何事，看来只有集结所有寄身神集结在一起才会有特别的事发生，羽剑也表示在与身边的寄身神接触之后它过往的记忆开始变得更加清晰。就在这时，Ⅰ型巨怪突然出现在基地的最终防卫线附近，再过一个小时就要抵达基地的所在地了，凯尔等人准备出去迎战，同时阿兰也向一弥和卯月等人提出了协助的请求。在阿兰离开后，卯月向一弥说出了真相，导致他的双亲之死的并非阿兰，而且在15年前将卯月将还是婴儿的一弥从车祸中救了出来，这让一弥对卯月的年龄产生了疑问，不过卯月自己也不清楚。

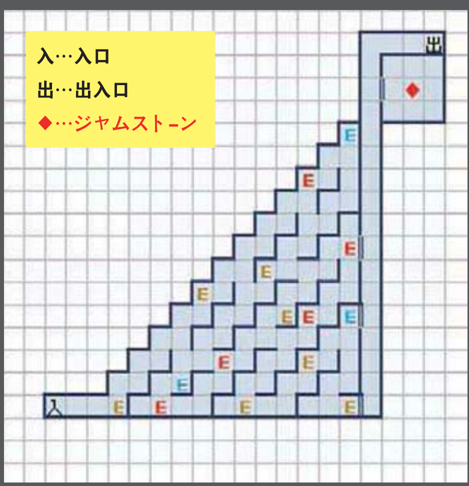
在乘坐直升机飞往目的地的路上和以前一样遇到了巨型迷宫“阻害空间Ⅳ”，凯尔等人从迷宫出来后就对上巨怪**ペンドラゴン**。将**ペンドラゴン**干掉后凯尔将这次失败归咎为阿兰的判断失误，认为他轻信巨怪才让基地的位置暴露，不过阿兰认为**ロキ**打来的信息是可以信任的。凯尔对阿兰的判断感到十分不满，但是指挥官是阿兰，作为士兵的凯尔也无法提出什么异议，昂萨拉告诉凯尔，将来他将会有可以进行选择的机会。这时里绪菜和真名起了冲突，里绪菜有事找一弥，但是真名因为上次里绪菜用注射器将一弥麻醉的事而不同意她与一弥见面。凯尔介入之后结果两人越吵越凶，面对女人的吵架，凯尔最后选择了战略性撤退……

一弥来到因子同调室，想起凯尔早上与阿妮聊天的事，阿兰走了进来，和一弥说起凯尔的过去。一弥从因子同调室里出来后就被科纳拉着去酒吧，在路上他又从科纳那里听到了凯尔另一半不为人知的过去。两人走进酒吧后结果发现凯尔已经先行一步坐在里面了，三人就坐在吧台上开始谈天说地，同时提到真名被当做用来控制一弥的人质。一弥从酒吧里回来之后就在为这个事而烦恼，不过羽剑早已有对策，就看一弥有没有这个觉悟……

流程

剧情后去飞机坪选择“出击する”，进入巨型迷宫“阻害空间Ⅳ”。

迷宫不难走，没有陷阱，在出口附近有ジャムストーン，这次的BOSS是空生种族，建议多装备带属性（推荐雷属性）的技能或武器，整顿完装备后就要面对BOSS了。



■选项

●责任を取らせる　●そうじゃない　●答えない

剧情后前往作战室。

■选项

●リオナの味方　●真名の味方　●どちらでもない

剧情之后本话结束，巨型迷宫没有追加宝箱。

凯尔篇 第11话 决意

剧情介绍

凯尔久违地想去调整一下与昂萨拉的同调率，结果科纳说一弥现在正在因子同调室里。一弥现在和卯月一起在因子同调室里调查东西，期间凯尔进来过一次，不过没有发现他们的真正目的，正当一弥松了口气时，卯月突然就倒下了。

正在这时，司令部探测到Ⅱ型巨怪的出现，凯尔等人出发前往新出现的巨型迷宫“死食城 主塔”，干掉迷宫深处的巨怪**デスカイト**之后还是没能找到“标记”。回到基地报告之后，阿兰已经做好了切换作战计划的准备，他决定重复外生校时的作战，只不过把武器改良成了对付巨怪用的兵器。就在这时阿妮突然通知说有一架补给机飞离了飞机坪，从补给机传来同行，对面居然是一弥。一弥反过来利用他们的想法，将里绪菜作为人质带走，他的要求是将真名带过来交换人质。而在凯尔看来一弥的这次行动是值得评价的。

凯尔和科纳向巨型迷宫追去，追上了一弥与里绪菜，最终一弥与凯尔还是打了起来，不过在紧要关头传来了交涉成功的消息，为此阿兰也完成了卯月提出的要求。一弥与江里口等人顺利取得联系，让他们带走了真名，之后卯月和一弥提出协助阿兰的计划。



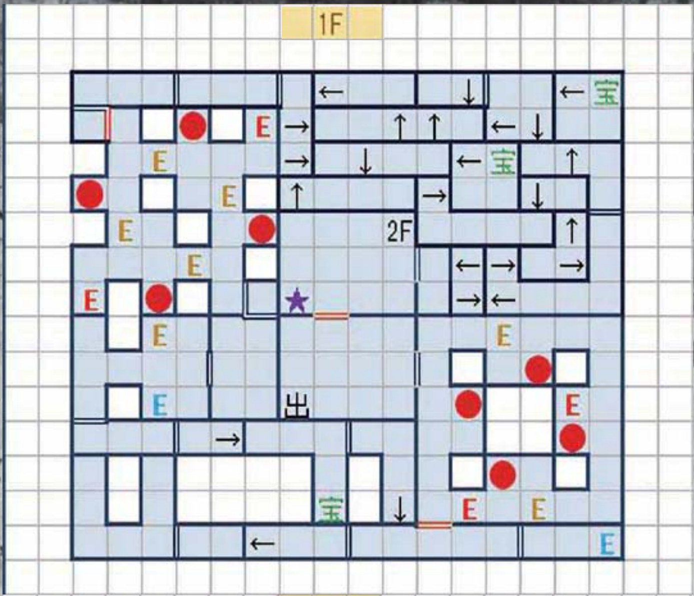
流程

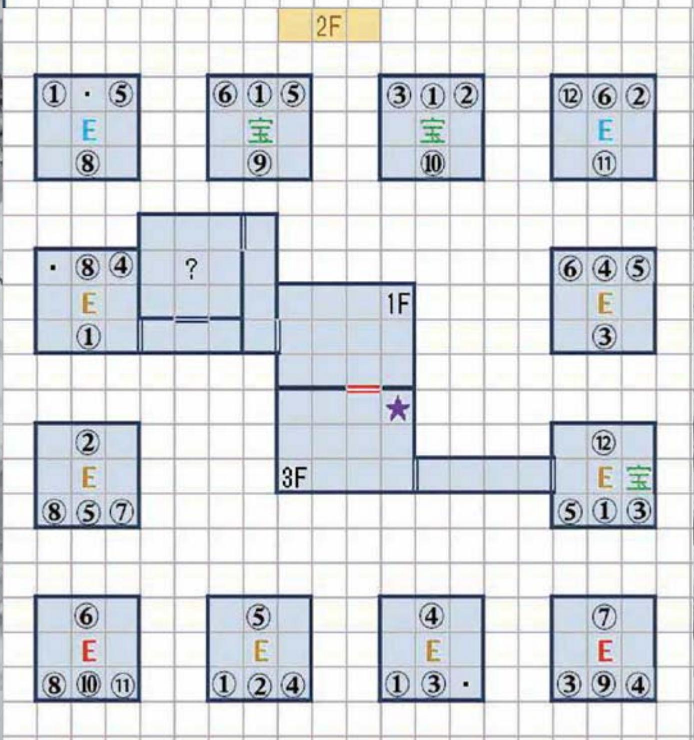
开场剧情后从飞机坪前往“死食城 主塔”。

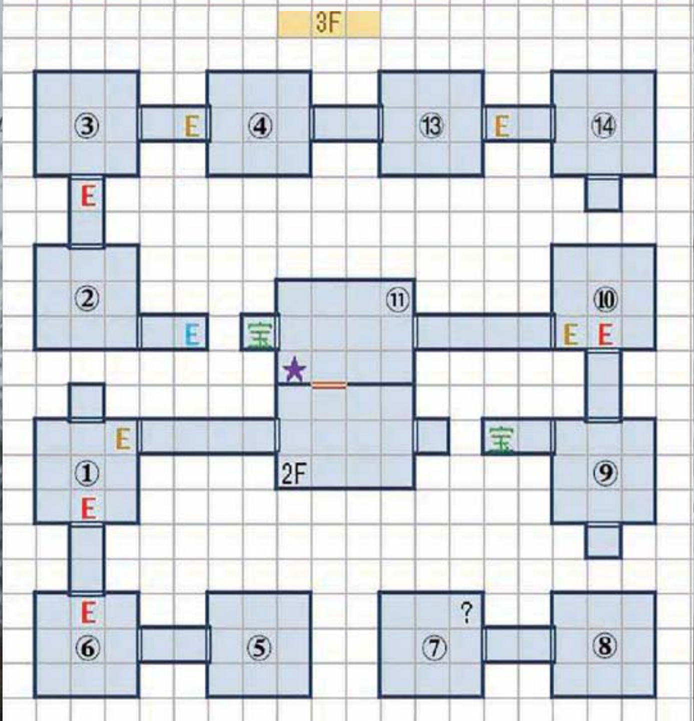
这次的迷宫要比以前长很多。从这个迷宫开始会出现让玩家向某个方向进行移动后无法往回走的“移动领域”。在攻略迷宫时建议把各楼层锁上的门打开，因为之后还要进来一次。

1F：往右边前进，踩中途中的蓝色圆圈部分，全部踩中后就能打开下方的门。顺着路一直走会触发关于“移动领域”的剧情，继续往前走来到左上角的房间，踩机关打开门后顺着路来到中央的房间，上楼前记得开锁。

2F：这一层的机关是传送装置，往前走调查“？”，获得提示，按照有烛台或者柱子的方向前进即可。进去之后按照右、中、中、中、左、左、左的顺序即可来到终点。图里所示的传送规则就是一个房间有三个传送门，传送门所标志的出口编号为传送到下一个房间的入口编号，想要拿全宝箱的话



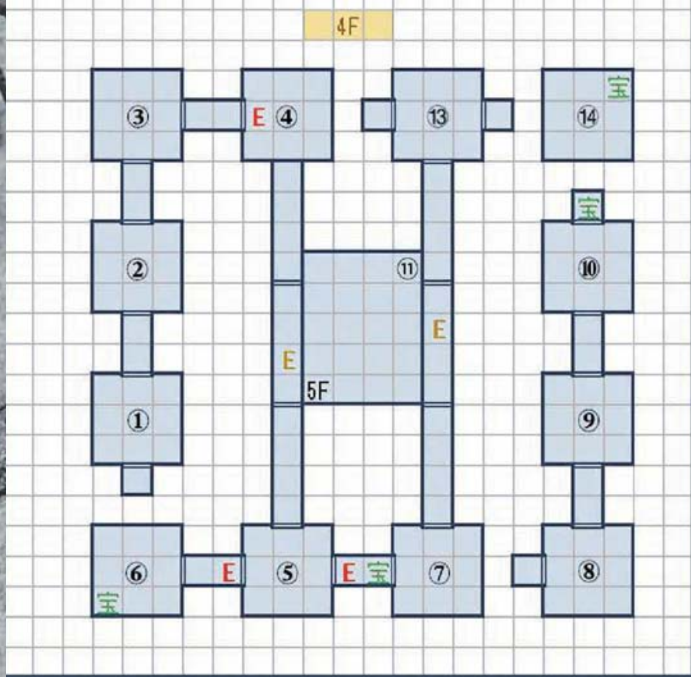


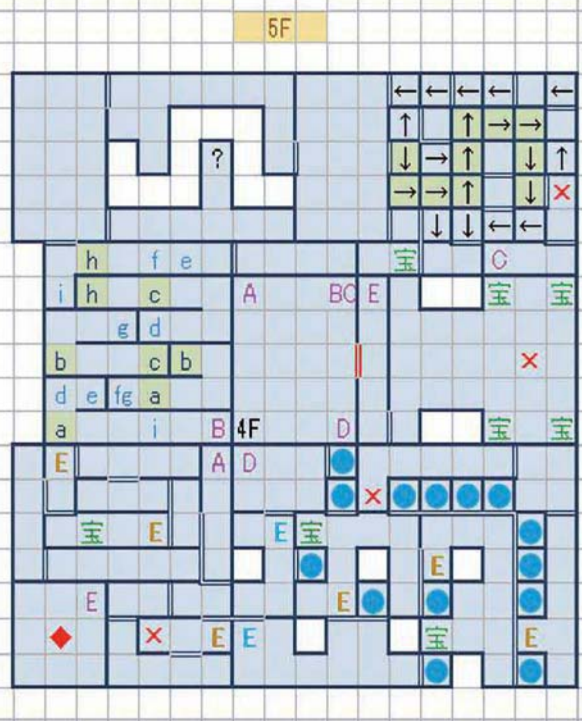


就得仔细计算好路线。上楼前记得开锁。

3F&4F： 这两层采用的是楼层来回交替的移动，对照两个楼层的地图来前进即可。顺序是③→⑦→⑧→⑩→⑪。在路过第三层时别忘了开锁。

5F： 本层需要将三个红色标记的敌人干掉后才能打开通往BOSS的大门，通过房间角落的三个传送门来到三个角落，干掉红色标记的敌人后回到入口，进门后左边的传送门可以传送到ジャムスト－ン所在的房间。





出…出入口　◆…ジャムスト－ン　★…打开封住的大门
×…BOSS　●…陷阱　粉红字母…传送位置
→或者←…只能单向通行　●…打开1F的门的开关

BOSS　デスカイト

由于BOSS是空生种族，利用凯尔来主攻是比较好的选择，凯尔的装备与等级够高的话直接使用ショット版的SBM就能一口气干掉。

剧情后返回基地，前往作战室。

■选项

●もちろんだ　●あまり详しくない　●それがどうした



剧情后里绪菜暂时离队，前往“死食城 主塔”的4F触发剧情后自动返回基地，之后本话结束，巨型迷宫追加新宝箱。

凯尔篇 第12话 神の他には

剧情介绍

阿妮监测到八小时后将会出现新的巨怪，阿兰也为此做好了准备，他准备好了特制的弹头，然后安排凯尔等人准备进行作战，同时一弥与卯月将作为诱饵吸引Ⅰ型巨怪的到来。在飞机上，凯尔也预想到了敌方在战斗的第二次袭击。

凯尔等人在出发的路上再次遇到了巨型迷宫“闭锁空间Ⅴ”，从里面出来之后，就要面对巨怪“ブラムス”。千辛万苦之下将Ⅰ型巨怪干掉之后卫星兵器发动了攻击，虽然直击到了“ゲ－ト”上，但是在“ゲ－ト”消失后原地就出现了新的Ⅰ型巨怪，阿妮得出的结论是“ゲ－ト”其实是巨大巨怪的一部分。

凯尔下达了分两次撤退的指令，他打算让科纳与里绪菜先走，然后等他把一弥与卯月救出之后再离开，但是阿兰拒绝了凯尔的计划，让他们直接返回基地，即使如此凯尔也还是按照自己的意志来行动。面对凯尔不合作的态度，阿兰命令阿妮将攻击目标切换到凯尔身上，第二发卫星兵器攻击直接打到了凯尔等人身上，阿妮向阿兰报告说目标消失。

另一方面一弥也从昏迷中醒来，卯月带着一弥准备逃离这一区域时，负伤的凯尔出现在两人面前之后体力不支晕倒了，卯月决定带着凯尔一起逃跑。

新的巨怪出现后阿兰决定放弃圣岩基地，命令阿妮在巨怪接近后立即让基地自爆，但是基地的自爆系统出现了故障，阿妮无法诊断出是什么原因，阿兰只好重新整顿防卫系统，解除了Ⅳ型巨怪的隐藏命令，同时命令空军狙击在基地范围内企图脱离的不明机体。这时出现在一弥等人面前的是未曾见到过的巨怪，根据迦具土的推断，这些是人类制造出来的巨怪。战斗结束后里绪菜驾驶着飞机带着众人打算脱离这块空域，科纳留了下来，他杀死了阿兰之后与阿妮一起丧生在基地的自爆之中。

里绪菜带着众人前往她所属组织的补给地，里绪菜其实是潜入圣岩的间谍，她所属的组织名为“涅莫·孔特拉（ネモ・コントラ）”，不过最后飞机还是坠入了海里。

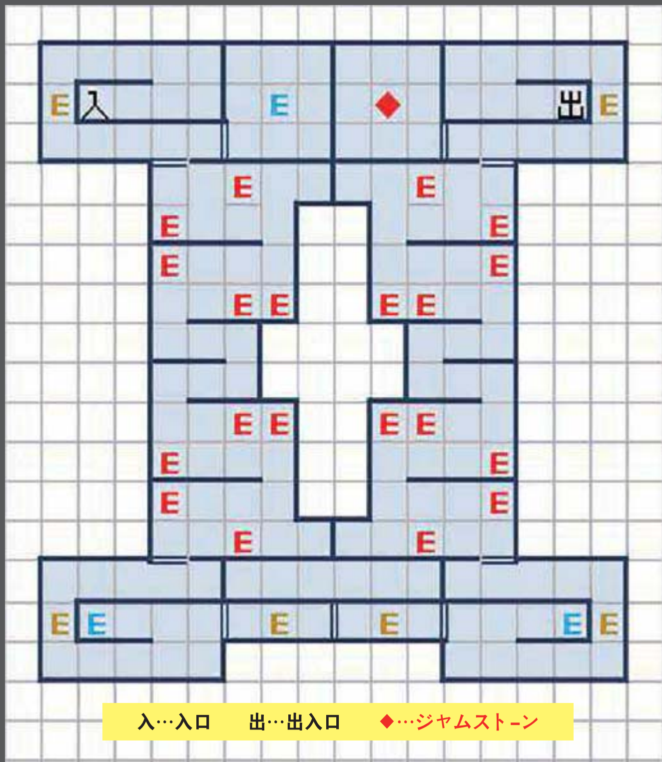


流程

■选项

●问题ない　●不安だな　●他に手はない

剧情后前往飞机坪，进入巨型迷宫“闭锁空间Ⅴ”。



入口在左上角，出口在右上角，需要绕一大圈才能出去，在出口附近有ジャムスト－ン。从迷宫出去之后就是BOSS战，由于是凯尔篇的最后一场BOSS战，难度也比以前要高，建议给所有人都装备好回复道具，然后装备上对付非生种族的装备与技能，给凯尔装上“对非攻击”。

BOSS　ブラムス

BOSS是非生种族，提前装备好对应的装备与技能就不难对付，不过BOSS攻击力较高，在行动时要注意回复。SBM的曲目发生变化，在装备全强化的情况下就算使用满值的SBM也只能去掉对方一半HP，剩下的一半需要慢慢磨，只要支撑到下一次SBM发动即可，只有50就行了。需要注意的是发动SBM时记得发动“对非攻击”，这样能比较有效率地输出伤害。



剧情后里绪菜与科纳离队，操作切换到一弥与卯月，需要对付巨怪“Ⅳ型ギガント”，只是杂兵战的水平，没有难度，战后本章结束。

尼禄篇 第13话 三姊妹

剧情介绍

舞台切换到圣杯海，雷德妮·斯菲亚（レドニ－·スフィアス）一如既往地在寻找着尼禄·菲尼亚（ニル·フィニアス）的身影，在路上遇到了真名与梅·米泽蕾蕾（メイ·ミゼレレ），最后雷德妮在尼禄的房间里找到了这个喜欢夜钓的妹妹。根据佩吉·沃尔达（ペギ－·ウォルタ－）的探测，在欧洲方面监测到了异变。尼禄的寄身神“库库尔坎（ククルカン）”和雷德妮聊起其他寄身神的事，尼禄一听到巨怪的事就整个人跳了起来，结果发现是两人在聊天，她就趴在地上想继续睡。

在圣岩基地自爆后经过了一天，圣杯海的“海王号”上的佩吉与神父伊阿宋·以西结（イアソン·エゼキエル）检测到了基地的破灭，既然基地的寄身神不见了之后，巨怪估计就会朝着库库尔坎的所在奔来。不过目前还没有巨怪出现的迹象，三姐妹们就开始了忙碌的日常生活，尼禄告诉真名，她与雷德妮、梅两人都是由伊阿宋养育成人的，三人虽然没有血缘关系，但是感情和亲姐妹差不多。

尼禄四处去收集需要洗的衣物，佩吉提起真名来到海王号时的事，当时真名离开圣岩基地时佩吉所在组织的人将她的联系方式交给了真名，佩吉考虑到海王号的战力补充就把真名邀请到这边来了。

好不容易收集完脏衣服时警报突然响起，指挥室监测到了Ⅱ型巨怪的来袭。尼禄、雷德妮与梅前往巨型迷宫“无限古礁 凪”，将迷宫深处的巨怪サ－ペント干掉后成功回收“标记”。在返回的路上佩吉突然延长了返航的时间，让饿肚子的尼禄表示强烈地不满。

佩吉之所以在返航时延长了尼禄等人的滞空时间是因为探测到身分不明的巨怪，这些巨怪与尼禄等人至今为止接触过的巨怪有所不同，伊阿宋推测是新型的巨怪。就在这时岛上的渔民将作为谢礼的大量海鱼送了过来，尼禄为了想办法吃到新鲜的鱼料理而召集了另外两个姐妹与真名一起做菜。这时佩吉也探测到从圣岩基地里逃离出来的运输机在附近的海域被人救起，推测出一弥等人还活着的结论。



流程

返回房间，前往飞机坪触发剧情。

■选项

●そうなんだ　●そうは见えない　●むしろ逆じゃあ

前往指挥所之后回到房间，之后前往飞机坪，来到巨型迷宫“无限古礁 凪”。

从这个迷宫开始会出现水生种类的敌人，往前走一段路会遇到回转地板，踩上去之后角色面朝的方向就会被弄乱，而且在地图上无法看出方向。

来到中央下方的房间后在地板会有9个“！”，按照地图所标的数字，输入“498”、“162”和“737”就能打开周围三处紧锁的大门。往前走经过一段全是回转地板的区域后就可以来到BOSS所在的房间，开战前给各角色装备好对付水生敌人的装备和技能。



BOSS　サ-ペント



由于是尼禄篇的首个BOSS所以难度不大，SBM攒够之后发动SBM即可将其HP削减得差不多。

战斗自动返回海王号，前往指挥所，出现食物选项。剧情后本话结束，巨型迷宫追加新的宝箱。

尼禄篇 第14话 毎日の务め

剧情介绍

依然睡懒觉的尼禄被梅从床上拖起来，还没来得及吃早餐就来到因子同调室和伊阿宋开始了定期的检查。真名听到梅把尼禄叫做姐姐而感到十分意外，梅没有过去的记忆，所以对她来说尼禄、雷德妮和伊阿宋是两个最重要的亲人。

雷德妮设置好了“标记”之后回来准备与尼禄和梅一起好好吃顿饭的时候警报突然响起，尼禄的早餐又要延后了。乘坐直升机在半路上被卷入了巨型迷宫“阻害空间Ⅵ”之中。从巨型迷宫里出来干掉了巨怪テスカリア之后，三姐妹这段时间的工作就暂时告一段落了。佩吉推测突然有大型的巨怪来袭是因为圣岩基地被摧毁的缘故，拥有寄身神神人的海王号成为了巨怪们的目标。不过三姐妹没想这么多，由于是久违的的休息，三人就一起外出钓鱼去了。

走到半路时库库尔坎就让尼禄独自一人返回指挥所，库库尔坎察觉到了真名的异常，尼禄返回指挥所就听到真名和佩吉提出有可能是其他的寄身神来到了海王号附近的可能性。尼禄和真名聊完之后就与两姐妹汇合，开始了今天的休息时间。

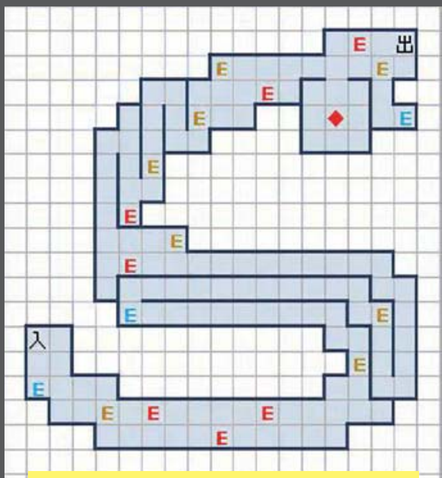


在晚上，尼禄和雷德妮说起了和真名聊天的内容，真名当时问她是不是相信伊阿宋的话，对于三姐妹来说伊阿宋就是父亲，三人对他是抱着信任的，但是现状又让尼禄开始产生疑惑。

流程

前往指挥所触发剧情后在飞机坪选择“出击する”前往巨型迷宫“阻害空间Ⅵ”。

由于“无限古礁凪”刷资源比较麻烦，所以在之前迷宫里没有刷资源的话可以考虑在这里刷，虽然没法出去，不过有ジャムスト－ン，所以也不用担心队友陷入溺死状态。在出口附近有ジャムスト－ン。



入…入口　出…出入口　◆…ジャムスト－ン

BOSS　テスカリア

这次的敌人是非生种族，除了对付非生以外的装备与技能、魔法之外，其他物理技能对它都没有任何效果。发动 SBM 时记得要使用对付非生种族的シャイン类魔法，其他魔法对它造成的伤害都不大。

战后自动返回岛上，去指挥所两次。

■选项

●そんなことない　●かもね……　●そっか……

剧情后本话结束，巨型迷宫没有追加新的宝箱。

尼禄篇 第15话 新型

剧情介绍



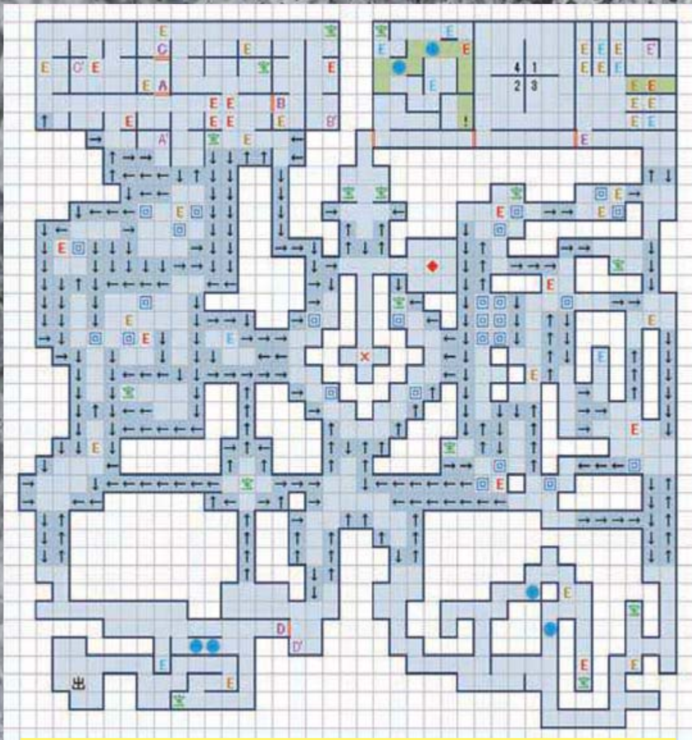
一大清早佩吉就收到了来自渔民的线报，得知新的巨型迷宫又出现了。而尼禄和往常一样开始烦恼早饭的问题，但是巨型迷宫的出现又让她的早饭泡汤了，尼禄化愤怒为动力，下定决心决不饶恕巨怪，不过出来时真名说由于她是负责留下来护卫的，所以在三人回来时她会做好早饭，这让尼禄又有了新的动力。三人前往巨型迷宫“无限古礁 涡”，干掉了带着“标记”的巨怪“クラ－ケン”。

三人回到海王号时正好真名也做好了饭，尼禄饱餐了一顿之后来到因子同调室，佩吉将新的装备交给了她，那是可以看到新型巨怪的隐形眼镜，因为新型巨怪有着强大的迷彩能力，只能利用这种方法来寻找。就在这时新型巨怪也正好来袭，为了测试新装备，这次是尼禄一个人前去战斗，不过对方只是杂兵，而且在开战不久就逃走了。虽然确定了那是新型，但是这隐形眼镜在短时间内无法量产，所以在近期有新型出现时只能让尼禄一个人出击，不过真名似乎有些在意一些问题。

在晚饭后，真名向尼禄问起新型的事，尼禄说让她感到奇怪的是新型的巨怪没有战意，而库库尔坎则感觉到它们不是巨怪。真名向尼禄提出了一个请求，希望在新型巨怪出现时做一些事。之后梅也来到尼禄的房间，但是再三犹豫还是没有说出她想说的话，最后变成了邀请尼禄一起去夜钓，雷德妮听到了之后也和她们一起去放松一下，顺路把真名也一起带上了。

流程

剧情后从飞机坪前往巨型迷宫“无限古礁 涡”。



出…出入口　◆…ジャムスト－ン　粗体粉红字母…对应的门　×…BOSS
粉红字母…推动开关的地方　●…地板　→或者←…移动地板　回…回转地板

往前走一段路后会出现水流，将玩家推向指定的方向。来到左上角的区域后，打开 A、B、C 三道门来到中央，从右下角绕到右上角，前进的坐标分别是：(X：15 Y：14)、(X：07 Y：15)、(X：07 Y：04)、(X：11 Y：08)、(X：16 Y：09)、(X：17 Y：10)。在右上角会触发关于三个试练的剧情，进入强制杂兵战。

首先是武之试练，选择有红色标记敌人的路前进至尽头调查“！”。

往前走就是智之试练，按照右上、左下、右下、左上的顺序调查“！”

最后是勇之试练，条件是踩中所有的陷阱再与红色的标记敌人战斗，之后调查右下角的“！”即可开门。

走过海流之后附近就有ジャムスト－ン，继续前进触发 BOSS 战。

BOSS　クラ-ケン

由于 BOSS 会使用全体攻击的魔法，在战斗时要注意回复。

剧情后返回海王号，前往因子同调室后去飞机坪，选择“出击する”后开始杂兵战，我方只有尼禄一人，难度不大，多来几发全体攻击就能干掉。

■选项

●やる気が无かつた　●色が変だつた！　●特に何もなかつた

剧情后本话结束，巨型迷宫追加新的宝箱。

尼禄篇 第16话 计画

剧情介绍



在距离海王号不远处的一座小岛上，一弥和凯尔正在郁闷为什么之前遇到的寄身神神人会突然袭击他们，原来，尼禄之前攻击的新型巨怪竟是一弥和凯尔。羽剑和昂萨拉有尝试和库库尔坎进行联系，但是由于尼禄和库库尔坎战斗得太投入就没听到两位寄身神的呼唤，里绪菜推测尼禄是被洗脑了，她透露说“涅莫·孔特拉”是最高级的计划名，计划的中心是被称之为“神父”的男人，他以名为“海王号”的大型船作为据点。卯月则打算利用巨怪来策划反击……

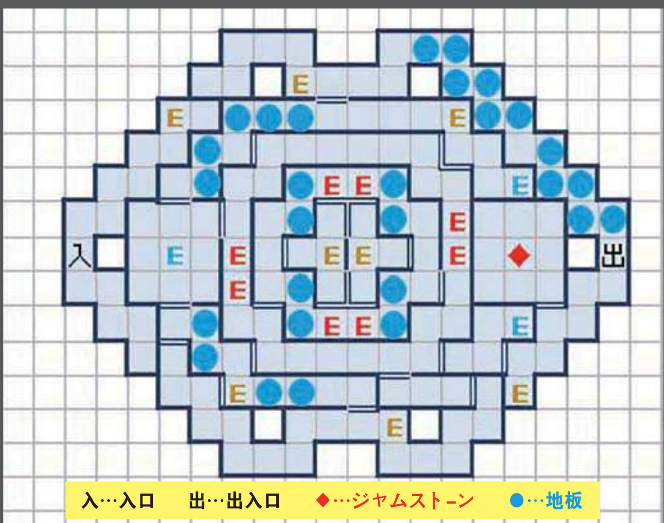
这一天尼禄依然在为日常生活忙碌着的时候，Ⅰ型巨怪来袭的警报声响起。在闯过巨型迷宫“阻害空间Ⅶ”之后尼禄等人就对战巨怪**リリス**，将其击败后顺利返回海王号，尼禄和梅获得了难得的休假时间，梅和真名一起去做饭，在雷德妮做完报告的时候差不多就做完了，尼禄大吃了一顿之后感到十分满足。就在这时警报响起，新型巨怪又来袭了。

尼禄打算按照之前真名的请求来做，准备在与巨怪对战时暂时卸下隐形眼镜，让库库尔坎去与它们对话。另一方面，梅和雷德妮也十分担心频繁的出击会不会造成尼禄的负担，同时梅也担心尼禄会不会扔下她们远去。这时库库尔坎与羽剑等人进行了接触，确定对方没有敌意之后尼禄摘下了隐形眼镜，正式与凯尔和一弥见面。在简短地说明了来意之后两人请求尼禄让他们潜入海王号之中，尼禄回到海王号上后想办法让雷德妮与真名知晓这件事，同时开始对伊阿宋的真意产生了怀疑。



流程

两次前往飞机坪触发剧情，选择“出击する”进入巨型迷宫“阻害空间Ⅶ”。



入口在左边，出口在右边，和以前一样，难度不大但是比较绕路。出口附近有ジャムストーン，走出出口后就进入BOSS战。开战前建议把SBM攒满。

BOSS　リリス

BOSS是水生种族，开战前调整好对应的技能和装备，以尼禄和雷德妮作为主要的攻击输出，开战前必须给雷德妮装备技能“对水攻击”，梅负责回复。开场爆一次满值的SBM之后让雷德妮主攻敌人，梅进行回复，尼禄在输入完技能指令后最后附带一个回复道具的行动，这样可以保证BOSS攻击开始前后都能够进行回复，等强制寄生发动的时候SBM槽也差不多攒到50以上，再发动一次SBM差不多也能把BOSS的HP清零。

战后返回海王号，两次前往指挥所后去飞机坪选择“出击する”。剧情后本话结束。

尼禄篇 第17话 月なる女神

剧情介绍



一大清早，尼禄就被巨大的声响给吵醒，佩吉侦测到有新的巨怪出现，但是这次因为没有“标记”所以不知道它会向哪边开始进攻。让尼禄和雷德妮感到奇怪的是从早上开始就没有看到梅，尼禄回到房间休息的时候梅突然到访了，她向尼禄表达了之前邀请她去夜钓谢意，两人聊着聊着梅突然哭了起来，并迷晕了尼禄。另一方面一弥等人也通过渔船企图潜入海王号，佩吉在考虑要不要让尼禄出击时，伊阿宋突然宣布计划进入最终阶段，并放弃海王号，并表示之前交给佩吉所在组织的计划是假的，真正的“涅莫·孔特拉”在他自己的掌握之中。

真名和一弥等人把昏迷的尼禄唤醒，同时佩吉和雷德妮也倒在了指挥所里，雷德妮虽然平安无事，但是她的黑神受到了重创，目前已经不可能战斗，而佩吉已经丧生。雷德妮告知了伊阿宋的去向，但是尼禄对阿尔特弥斯（**アルテミス**）这个地名没有印象。里绪菜和卯月也来到了海王号上和众人汇合，在来这里的路上里绪菜和卯月看到了一搜从海王号飞走的机影，推测那就是伊阿宋。

众人来到海王号的指挥室后发现那飞机的航线方向是通往巨型迷宫，卯月让一弥和凯尔去追伊阿宋，尼禄也表示要一起同行。在巨型迷宫“无限古礁 岚”深处众人找到了一个**ジャムストーン**，卯月过来和他们汇合，推断这个**ジャムストーン**有特殊的机能，有可能是伊阿宋制作出来的。迦具土将其分析后出现了一个传送门，但是真名监测到巨怪的出现。尼禄决定让两人去寻找梅和伊阿宋，她一个人去对付巨怪。

卯月带着一弥和凯尔进入传送门，这时伊阿宋在责问梅为什么没有把尼禄带过来，梅不希望伊阿宋把梅带走。三人在空母阿尔特弥斯上寻找伊阿宋的身影，结果发现了伊阿宋，在他的一段疯言疯语之后空母内部出现融合现象，伊阿宋吸收了梅的生命和她的黑神，变身成了巨怪**メタトロン**。

凯尔和一弥将其干掉后在梅的尸体上发现奇怪的编号，卯月讲述了关于伊阿宋的过去。伊阿宋是最初发现寄身神的人，但是当时还不知道有自然合适者的存在，所以就利用人类的遗传基因来制造出克隆人，梅便是其中之一。就在凯尔质疑卯月为何知道这件事时，真名通知说尼禄已经抵达交战区，三人只好先把话题放在一边，从空母直接乘直升机前往交战区，击破了路上遇到的巨型迷宫“阻害空间Ⅶ”后和尼禄一起对付巨怪**ウロボロス**。

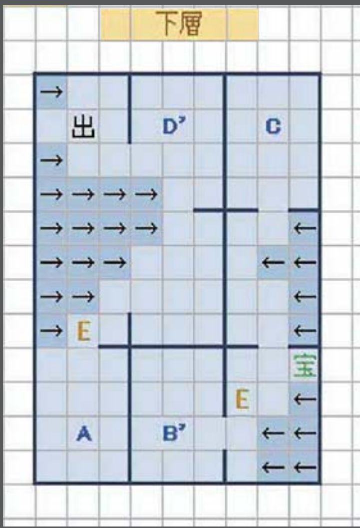


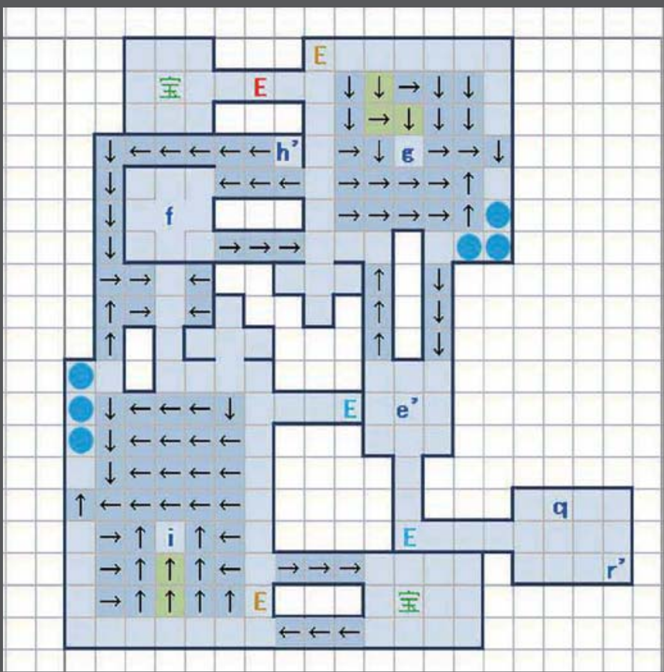
战后，一弥和凯尔向尼禄告知了梅和伊阿宋的消息，正当众人陷入悲伤时，真名和卯月那里监测到世界各地出现了巨怪的情报。同时，由于寄身神的集结，原本寄身神们原本的记忆也恢复了过来，它们想起了在过去发生过的战斗，它们真正的敌人其实并非巨怪。

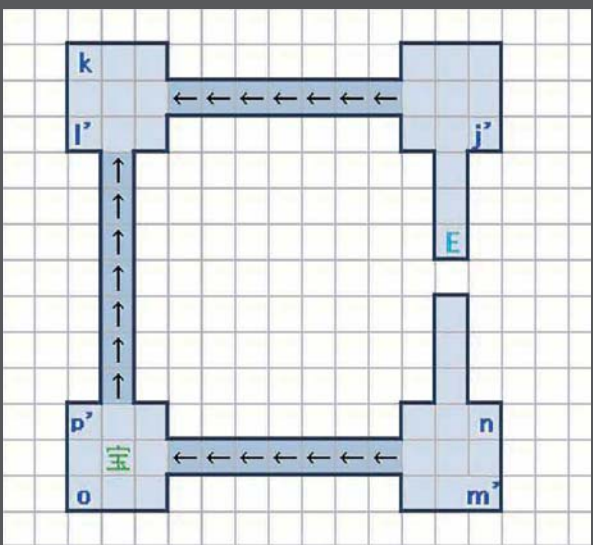
流程

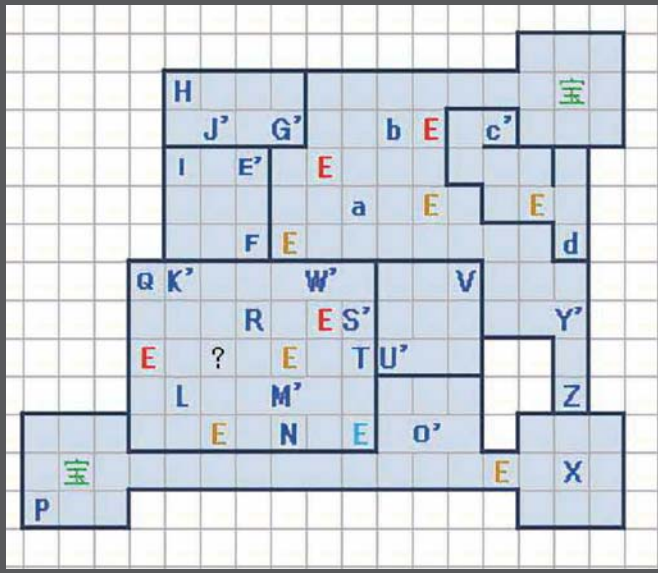
前往指挥所，然后回到自己的房间，这时队伍会变成一弥、凯尔和尼禄三人，过去获得的资源这时候都会加起来。，剧情后去飞机坪选择“出击する”，前往迷宫“无限古礁 岚”。

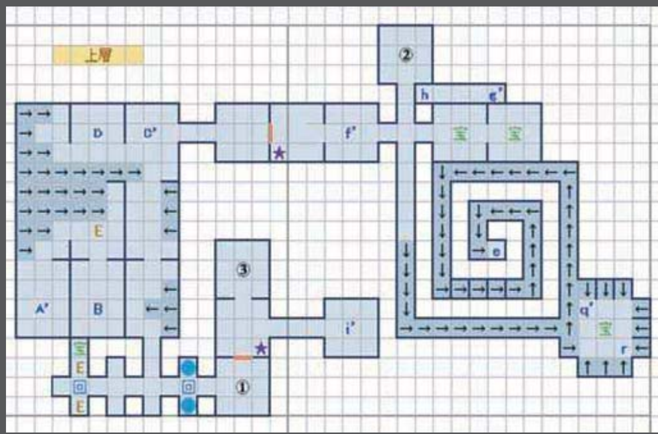
出…出入口
◆…ジャムストーン
A～Z…出发地点
A'～Z'…抵达地点
★…打开封住的大门
×…BOSS
→或者←…移动地板
回…回转地板

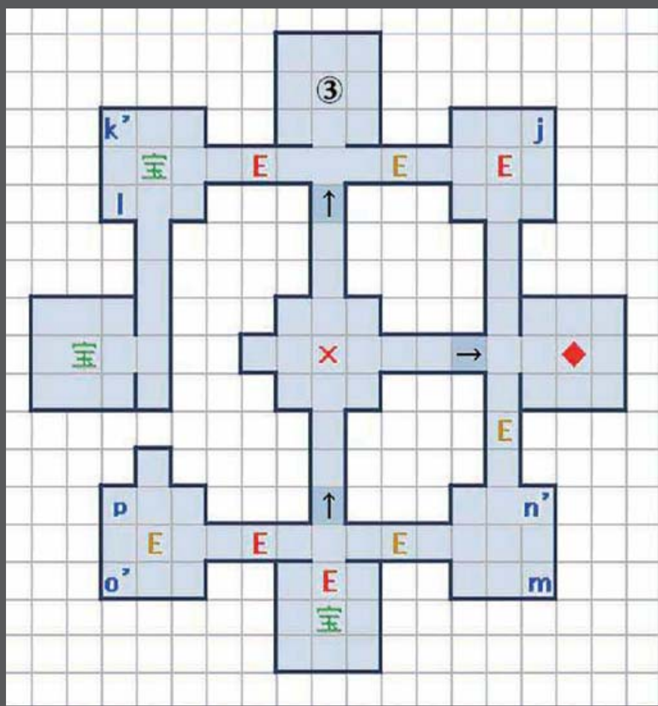








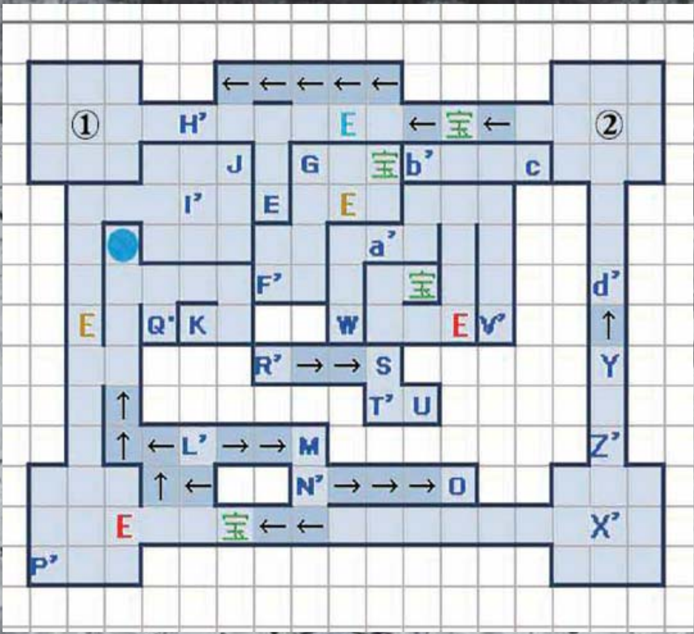




各字母和数字对应的是楼层入口上下和传送点的位置，顺序为A→B→C→①→E→I→K，调查中央的“?”，强制杂兵战后获得情报，然后按照N→O→X→Y→b→c→d→②→e→g→h→i→③，在右边的房间有ジャムストーン。

在BOSS战前尼禄离队，队伍里只有一弥和凯尔，调整好对付空生类敌人的装备后开始对付BOSS。

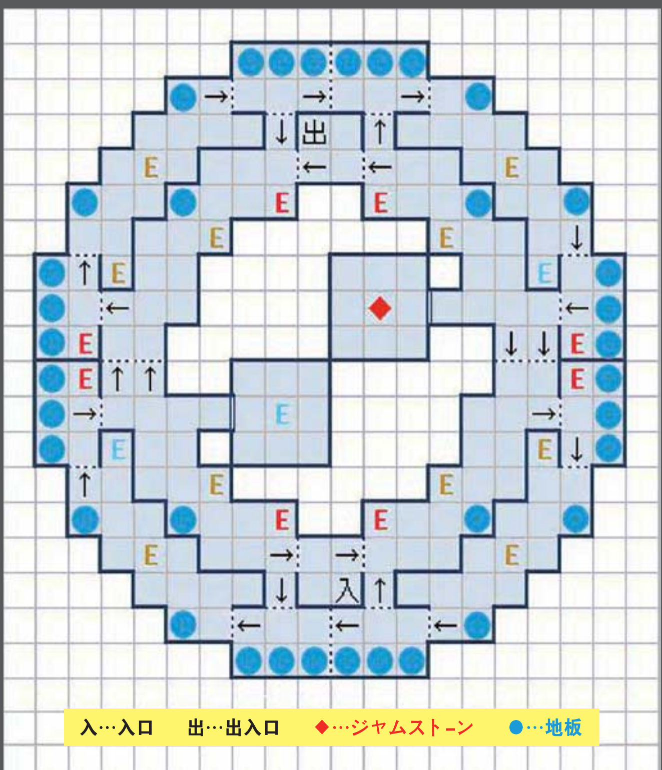
光之巨人篇 第18话 真实の敌



BOSS メタトロン

由于之后还有一场BOSS战所以这战就以温存战为主，尽量保证战后的SBM在50以上。当BOSS的HP降低到一定程度后攻击输出会加大，战斗时要注意回复。将两人的等级提升至15，并开了目前所有技能、装备和料理之后，给一弥装上对空生有效的武器再配合凯尔的攻击，就算不爆SBM也能将其解决。

剧情后进入巨型迷宫“阻害空间Ⅶ”。



出来之后直接是BOSS战，准备好对付非生类型敌人的装备。

BOSS ウロボロス

由于这次的队员全都是主角，只要之前注意培养，再做好对抗非生类敌人准备的话难度不大，尼禄的SBM曲目产生变化，SBM模式时建议使用尼尔的シャイン来攻击。

剧情后本话结束，巨型迷宫追加新的宝箱。

剧情介绍

寄身神的真正敌人是与光同时诞生的始源巨怪“光之巨人（レイギガント）”，在过去寄身神与巨怪战斗后它们察觉到巨怪并非是来袭击的，而是为了从光之巨人的手中逃离而来到了地球。当时光之巨人向地球袭来，绝大多数的寄身神用自爆将光之巨人从地球这里吹走，伽具土便是当时惟一存活下来的寄身神，当时地球上的绝大多数种族都惨遭灭绝，包括当时体积最大最普及的种族“恐龙”。

在开完会的第二天众人决定先调查清楚阿尔特弥斯空母的构造再讨论下一步。卯月探测到了类似于阻害空间的巨型不明物，同时雷德妮也来到了空母上，里绪菜和真名则在格纳库下层发现了Ⅳ型巨怪的实验体。逛了一圈之后虽然发现了不少东西，但是没有找到食材，众人只有用速食食品来填肚子。一弥三人在集合之后一起在房间讨论战胜光之巨人的方法，谈到最后也没得出个结论，之后卯月将他们召集到舰桥，因为卯月在空母的记录里找到了通往光之巨人所在位置的“巨神殿”。

一弥、凯尔和尼禄前往“巨神殿 下层”，上至第五层时发现已经到尽头了，当干掉尽头的巨怪**スルト**后意外捡到了“标记”，不过这个“标记”与以前回收的那些又有些不同，大家决定把“标记”带回去给伽具土看看。回到阿尔特弥斯号上之后就遇到了千春和江里口，大家休整一番之后去舰桥点了自己想吃的东西之后，被里绪菜赶出去寻找卯月，结果在空母上的因子同调室找到了卯月，尼禄说这个设施是伊阿宋发明出来的，而卯月在那里找到了对他和伽具土有用的资料。

吃完饭之后，一弥等人将在“巨神殿 下层”拿到的“标记”给卯月和伽具土看，就在这时警报突然响起，在距离三人曾经待过的据点附近都出现了新的巨怪，三人利用传送门来回传送至各地区将它们逐一击败。

战后凯尔向卯月问起当时**ロキ**留给寄身神们的话，才知道那原来指的是伊阿宋，伊阿宋原本计划利用尼禄融合成为光之巨人，但是由于梅的干扰而被迫中止。同时凯尔也知道了卯月的真正身分，也知道他将不久于人世。



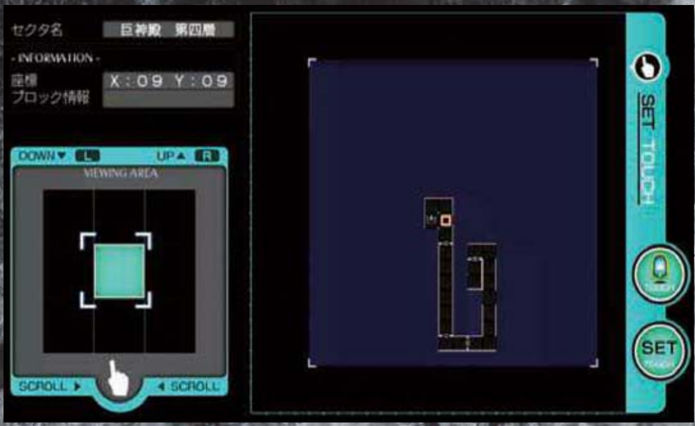
流程

把三个地方都走过一遍之后前往舰桥，然后去格纳库，可以前往巨型迷宫“巨神殿 下层”，进入后角色的等级极限扩张，同时追加新的可升级装备与技能，强制寄生可以使用L键来发动，消耗30AP可以解除强制寄生，同时战斗时也不会强行发动强制寄生了。只要保证每个角色的等级在30级以上就不用担心接下来的迷宫攻略了。

第一层：需要将黄色的敌人全部干掉，之后BOSS ヘビガミ就会出现在中央上方，将其战胜后中央的门就会打开，上至二层。

第二层：调查门口附近的“?”，干掉8个敌人后BOSS ルイス就会出现在中央上方。

第三层：调查门口附近的“?”，将坐标（X15：Y17）的敌人干掉后BOSS就会出现在左上方。目标敌人是在右上角的红





色敌人。

第四层：调查门口附近的“？”，目标是干掉所有红色的敌人，红色敌人的左边是（X10：Y05）和（X09，Y09），在左边有一个无限循环的回廊，只需要在前进时拐入右边的门，往上走从上面的门出去即可摆脱无限回廊。将两个敌人干掉后地图左下角的房间里会出现 BOSS コウシコウ。

第五层：调查门口附近的“？”，干掉所有敌人，在 BOSS 所在的房间附近有ジャムスト－ン，使用ジャムスト－ン把地图给开了之后用自动移动去找敌人会比较方便，打完所有敌人后 BOSS スルト会在中上的房间出现。

剧情后建议先在迷宫里存个档，如果装备等级不够高的话建议多在这里刷刷。

回去之后前往居住区，然后去舰桥，分别给三个人选择料理，去因子同调室找到卯月。

■选项

●约束する　　●できない　　●わからない

前往舰桥后去格纳库选择“出击する”进入 BOSS 三连战。

BOSS　シンリュウ&ルシファ-&ゼウス

BOSS 全部都是非生种族，建议在战前整理好装备和技能。需要注意的是三连战期间如果有角色陷入濒死状态的话在下一场战斗里是无法复活的，所以在战斗期间要多注意回复。

剧情后本话结束。迷宫里的 BOSS 复活，这个复活是有规则性的，第一次进去时复活的是第一层的 BOSS，将其击败后离开迷宫再进去时复活的是第二层的 BOSS，以此类推，当第五层的 BOSS 被打败了之后就会从第一层再重新开始，利用这个方法可以刷资源“シ－ド”来给角色升级。

需要注意的是得用和之前攻略迷宫时一样的方法来让 BOSS 出现。

光之巨人篇 最终话 レイギガント

剧情介绍

正当众人还在睡梦中时，警报声将他们吵醒，结果发现只是让他们起床吃早饭。早饭之后卯月将之前他们回收的“标记”成功解析，并发现了通往巨神殿上层的道路。

在迷宫最深处打倒了巨怪**セラフ**之后又拿到了一个“标记”，三人带着“标记”返回阿尔特弥斯号时真名等人正在做烧烤的准备，一弥质疑食材是从何处来的，真名说是江里口让快递用直升机从她老家带过来的……享受了一顿美味的烧烤之后，一弥提出了为什么快递公司的直升机现在能出来飞了。原来，在圣石基地自爆前所出现的巨怪是世界上最后出现的巨怪，之后巨怪就一直没有再出现过，所以物流开始渐渐恢复。伽具土认为这是因为来到了地球的巨怪都被干掉了，而即将到来的那些巨怪也被他们真正的敌人光之巨人给消灭了的缘故。

三人将新拿到的“标记”交给伽具土，这时尼禄说起关于能干掉光之巨人的“必杀技”，虽然有些胡闹，不过卯月和伽具土已经有了想法，在最终战时，他将会把伽具土的力量暂时交给一弥来使用，这时卯月也说出了自己的真正身分：由伊阿宋制造出来的伽具土模拟适合体的最后一个克隆人，同时也说出了他的寿命也许即将走到终点的事实。但是一弥希望卯月最后能活下来，让他来报答卯月的恩情，享受卯月自己所希望保护的这个世界。

伽具土从他们所带来的“标记”上找到了隐藏起来的传送门资料，只要有这个资料，就能够前往巨神殿的最顶层。三人来到巨神殿的顶层，库库尔坎调查了尽头的传送点，发现另一端连接着的是宇宙。这时卯月也跟了过来，不过他现在的身体状态也只能做些辅助工作而已。三人传送到宇宙之后降落在月球表面，在那里发现了正在与月球同化的光之巨人，三人开始了他们最后的战斗……



在战斗之中光之巨人向一弥发起了进攻，就在这时卯月替一弥挡下了这一击，伽具土让一弥使用它的力量给了光之巨人最后一击，最后人类取得了这场激战的胜利。

流程

前往格纳库，选择料理之后去舰桥，之后进入“巨神殿 上层”。

第六层：需要寻找四个开关来让 BOSS 出现，由于地图无法显示所以只能慢慢摸索。开关的位置分别在（X：13，Y：06）、（X：10，Y：14）、（X：02，Y：02）、（X：07，Y：09）。返回入口后出门直走就可以看到 BOSS フレイアー。

第七层：需要按照“◇”→“—”→“□”的顺序按下开关，开关就设置在地图标示的红色敌人位置附近，打开完开关后中间房间的大门打开，与 BOSS ラセツ进行战斗。

第八层：找出一个开关即可开门，这里会出现落到下一层的洞比较绕路。首先去到坐标（X：02，Y：07），顺路来到坐标（X：15，Y：17）掉到下一楼，走到这一层的（X：15，Y：18）再往下掉，从（X：09，Y：16）上去七层，再从七层的（X：07，Y：18）上去第八层，在（X：14，Y：16）前调查就可以找到隐藏门。打开开关之后通往 BOSS ワイバ－ン的门就能开启，从入口附近可以进入 BOSS 所在的房间。

第九层：这一层的机关比较折腾，需要在进入指定的房间之后在 10 步以内来到开关所在的位置按下开关。总共有三个房间，第一个房间很简单，只要以最短的路线把开关踩下就行了。

第二个房间开始就变得复杂，在默认面朝北方的情况下按照以下方向前进：

左→左→前→左→前→左→前→右
右→前→前→右→右→前→前→左
左→后→左→左→前→左→左→后
后→左→后→后→右→后→左→后

■第三个房间的前进顺序

后→后→后→后→后→后→后→后→后
前→前→左→左→前→前
前→前→前→前→右→前→前→前
前→左→左→左→左→后→后→右→右
左→左→前→前→左→左→左→左→左→左→后
后→后→后→后→后→后→右→右→右→右→后
后→左→左→左→左→后→后→后

成功后房间左上的入口就会打开，中央上方的房间里有BOSS セラフ。

返回阿尔特弥斯号后去舰桥，然后回到自己的房间，顺便可以存个档。

再前往舰桥，然后去格纳库，进入“巨神殿 上层”的第九层。这时候“巨神殿 上层”和上一话剧情结束后的“巨神殿 下层”一样，BOSS可以来回刷出来，等级不够的话可以考虑在这里多刷一些资源“シ－ド”再继续前进。

继续前进进入第十层，基本是一本道，往前走可以看到ジャムスト－ン，继续前进至最深处，选择“よし行こう”进入最终BOSS战。

BOSS　レイギガント

HP约有80000左右，等级足够高的话它也造不成太大的威胁，提前装备好对付非生种族的装备就很容易对付。在光之巨人的HP清零之后会自动进入SBM模式，SBM成功后战斗胜利。





通关后要素

由于本作目前没有二周目要素，所以在游戏通关之后读取存档只能停留在最终战前的状态。不过“巨神殿 上层”各层的BOSS在出入迷宫之后就可以继续刷出来，可以利用这个方法来提升角色的等级。在9月上旬游戏会进行一次免费更新，更新之后将追加二周目要素，所以可以趁现在先将三个主角的等级练上去。

奖杯

奖杯类型	奖杯名称	获得方法
白金	コンプリ－ト	获得除该奖杯之外的所有奖杯。
铜杯	转校生	剧情奖杯。
铜杯	メガロサイトに进入	剧情奖杯。
铜杯	タマモノマエ击破	剧情奖杯。
铜杯	阻害空间に进入	剧情奖杯。
铜杯	コウリュウ击破	剧情奖杯。
铜杯	温泉旅行	剧情奖杯。
铜杯	アシュラ击破	剧情奖杯。
铜杯	ホ－リ－ロック	剧情奖杯。
银杯	ロキ击破	剧情奖杯。
铜杯	饮み会	剧情奖杯。
银杯	ペンドラゴン击破	剧情奖杯。
银杯	ブラムス击破	剧情奖杯。
铜杯	南の岛	剧情奖杯。
银杯	テスカリア击破	剧情奖杯。
铜杯	未知なる敌?	剧情奖杯。
银杯	リリス击破	剧情奖杯。
银杯	ウロボロス击破	剧情奖杯。
银杯	月の女神	剧情奖杯。
金杯	巨神殿	剧情奖杯。
金杯	レイギガント	剧情奖杯。
铜杯	力の目觉め	首次使用进化树。
铜杯	神に认められし者	一弥、凯尔或尼禄任意一人的等级达到15。
银杯	神と共に步むもの	一弥、凯尔或尼禄任意一人的等级达到30。等级上限在第18话会解除。
银杯	狼の奥义	第18话解除等级上限之后，一弥习得所有的技能。
银杯	鹫の奥义	第18话解除等级上限之后，凯尔习得所有的技能。
银杯	人鱼の奥义	第18话解除等级上限之后，尼禄习得所有的技能。
铜杯	生まれ变わる力	在进化树的成长树里使用资源“リバ－ス”。
铜杯	武具强化	强化了已经入手过的装备。
银杯	研ぎ澄まされた刃	入手+20的武器，第18话之后进化树的等级上限会解除。
银杯	全てを弹く盾	入手+20的防具，第18话之后进化树的等级上限会解除。
铜杯	ファッションリ－ダ－	获得10种以上的装饰品。
铜杯	食道乐	累计获得15种以上的食品。
铜杯	食べ过ぎ注意	任意角色的体重为+10。
铜杯	ダイエットマスタ－	任意角色的体重为-10。
铜杯	临机应变	剧情奖杯。
铜杯	オ－バ－キル	在杂兵战时使用SBM干掉敌人。
金杯	フルスラッシュ	在SBM槽为100的情况下发动SBM，选择“フル”，在连击达到70次左右后差不多就能拿到了，建议在序盘的“修罗浸街 序”打杂兵刷。
铜杯	扫除屋	将一个巨型迷宫的敌人都干掉。
铜杯	铠袖一触	一回合内结束战斗。
铜杯	荒ぶる神	首次发动强制寄生。
银杯	人神一体	发动强制寄生50次以上，在第18话可以自由发动强制寄生。

奖杯总评

本作的奖杯难度很低，除了“研ぎ澄まされた刃”、“全てを弹く盾”需要攒一些资源，以及“人神一体”刷起来需要些时间之外，其他的奖杯绝大多数都能够在主线进行的过程中获得。

攻略透解 GUIDE THROUGH



时隔一年半，Capcom 终于推出了《战国 BASARA4》的资料篇《战国 BASARA4 皇》。前作中的 8 名敌方武将全部变成了可用角色，并且还新增了 17 个战场，新的难度，武将的等级上限也提高至了丧心病狂的 999 级。各位“大香蕉”的粉丝们，快快拿起手柄刷起来！

文 八重樱 美编 小瑟

战国BASARA4 皇	Capcom	动作
多机种	战国BASARA4 皇	日版
	2015年7月23日	本地1人	对应玩家年龄：12岁以上
	售价为PS4版：7549日元，PS3版：6264日元		

基本操作

键位	作用
十字键	设定为快捷键
左摇杆	移动
右摇杆	调节视角/调整战友的攻击区域
L1	防御
L1+左摇杆	回避/见切
L2	对战友下达攻击指令
L2+右摇杆	微调战友的攻击范围
△	固有技
□	普通攻击
×	跳跃
○	BASARA技/戏画BASARA技
R1	固有技
R2	固有奥义
L1+R1	发动极粹
L1+R2	切换当前固有奥义
R3	切换战友
START	菜单
SELECT	挑衅

存档继承



如果玩家有玩过《战国BASARA4》的话，那么可以先在PS3上运行该游戏，更新之后即可在设定中将存档上传至Capcom的服务器中，然后再开启《战国BASARA4 皇》下载前作存档。

继承的要素	武将等级
	武将服装
	战国创世通关情况
	合战场通关情况
	已入手的武器和铭
	游戏书
	通缉犯收集帐的完成情况
	DLC内容
兑换成天货币的要素	小判、强化印笼、砥石、玉钢、小锤

“天”难度

本作新增的“天”难度需要玩家先在战国创世・极模式下打通“婆娑罗”难度的路线之后才会出现，毫无疑问是最高难度。该难度下的敌大将会满血满 BASARA 槽出战，而且无论是防御力亦或是回避率都相当高，硬碰硬会相当痛苦。但“天”难度下不但刷强化印笼和金钱效率更高，而且还涉及到了新的通缉犯收集帐，想要白金就无法回避掉这个难度。这里就推荐一下我个人的打法。

选用的武将是军神上杉谦信，等级以取得全部技能为宜，武器使用的是用天货币换得的装备了“开”铭的景品，并且要把这把武器升至满级（全属性 3000），有条件的话可以再装备上更多加攻击力的铭，不装也无所谓。合战游戏书选择“舍て身の觉悟”，其他两个档位可以根据自身需求装其他游戏书，比如单挑战场的话一定要装“气力满々”，害怕死得快的话也可以装上“体力倍增”（不过并没有什么作用 = =|||）。

进入战场后发动固有奥义“神速”，连打□键在高速移动的途中即可清理杂兵。攒满的极粹和

BASARA 留给敌大将用。因为装备了“舍て身の觉悟”，一旦被敌大将攻击到基本就是个死，所以触发战斗后要立刻发动极粹 +BASARA 限制住对手的行动，BASARA 结束后再用其他强力技能消磨掉剩余血量。假如在极粹结束后仍未能消灭敌大将，则需要迅速拉开距离，因为对手会马上发 BASARA 技反击。

这套打法的优点是效率高，发动“神速”后的军神移动速度奇快，普通战场基本也就是 5 分钟左右就能解决的事，缺点是风险系数高，操作稍有失误就有可能前功尽弃。不过在丧心病狂的“天”难度下，这点风险还是值得一试的。

合战轮盘



“合战轮盘”是本作新增的系统，但凡有“合战轮盘”出现的战场在合战场的选择画面的左上角会有图标提示。在合战中，只要击倒背着轮盘的阵大将或是杂兵，轮盘就会开始旋转，停下时随机出现四种结果，其中除“千金”外，其余三种结果又对应了多种形式。

结果	说明
千金	直接入手1000天货币，角色处于SUPER FEVER状态下，一定时间内会心一击率提升至100%
天货	出现大量背着天货币的杂兵，一定时间后消失
	出现一名ポエム尼子。攻击他可获得天货币，每攻击一次他就会移动一个地方，一定时间后消失
变化	变成晓丸45秒，移动自带攻击判定，被攻击到的敌人会掉落天货币
	变成炸弹兵45秒，□键是在脚下安放炸弹，△键是掷出炸弹，被攻击到的敌人会掉落天货币
	变成直江兼续45秒，敌我双方均一击必杀，但如果玩家处于SUPER FEVER状态下，那么就算被攻击到也不会被打回原形
罚天	宫本武藏乱入，打倒他可入手300天货币
	大量炸弹从天而降，快速移动就可以躲开
	从天而降一个金色大锅，被砸中的话就会出现两个扎比教的小天使抓住玩家，此时要快速摇动左摇杆来摆脱天使，失败的话直接GAME OVER

打“合战轮盘”的主要目的就是获得天货币，天货币可用来兑换景品。本作的景品数量多达 167 件，涉及到了固有技改、服装、特殊武器等等，对天货币的需求量非常大。不过玩家并不需要刻意找战场刷天货币，只要按部就班地将全部武将的各条路线都打通的话，天货币数量绝对是够用的。还差一些的话也可以到“自由合战”模式中刷“川中岛の战い 乱入”这一关。

另外，在战场上会发现一些印有“革”字的宝箱，击碎它后会出现不同颜色的倒三角标志，代表着下一次“合战轮盘”会增加哪种颜色的格子。

变化角色操作说明

直江谦续		
通常技	□×5	斩击×2→押刀→突进→斩击
跳跃攻击	空中□×3	空中的三连斩
跳跃特殊攻击	空中△	在空中将刀垂直砸向地面，攻击范围窄
冲刺攻击	冲刺中□	向前方跳起的斩击，比通常技的攻击距离要长，可作为起始技
踏击	长按□	攻击距离短且破绽大，但附带吹飞效果
挑斩	△	出手慢且攻击范围窄，在敌人较少时可代替通常技使用
跳斩	左摇杆+△	向前方的大踏步斩击，出手早、攻击范围广，可作为主力技能
后退斩	L1+△	后退的同时释放两个横斩
横斩	R1	蓄力后对前方的横向攻击，出手非常慢，需要在敌人接近前就使用
伪BASARA技	○	不消耗BASARA槽，使用之后会解除变身状态
晓丸		
回转攻击	□	旋转360度攻击敌人，范围大，适合破坏阵地
回转移动攻击	△	一边旋转前进一边攻击敌人，前进方向需用左摇杆控制
发射激光	R1	长按可延长发射时间，推动左摇杆可改变发射角度
炸弹兵		
普通攻击	□	在脚下安放炸弹，长按□键的话则是埋下强力炸弹
特殊攻击	△	丢出炸弹，偶尔会丢出金色炸弹，威力更大
跳跃攻击	空中□	朝斜下方丢出炸弹，连续使用附带滞空效果
跳跃特殊攻击	空中△	从空中垂直落下，在周围掀起暴风，攻击范围广
冲刺攻击	冲刺中□	向冲刺的方向丢出3个炸弹
绕圈攻击	R1	绕圈跑并向周围投掷炸弹

新武将技能介绍

本作可用的武将数量比前作多了 8 人，但其中只有足利义辉、千利休和京极玛利亚是全新角色，其余五人都是系列玩家们早已熟悉的武将了。这些老武将的技能略有调整，但总体来说操作变化不大，下面就着重介绍 3 位新武将的技能。



第一武器	第二武器	第三武器	第四武器
宝刎・天辉朱黑	宝刎・童鬼大月	宝刎・修罗刚智	宝刎・四道将军

第五武器	第六武器	第七武器
国宝・拾德	宝刎・天辉朱黑・无铭	宝刎・天辉朱黑・山吹

固有技

名称	操作	取得等级	说明
甲罗之剃	长按□	初期即可使用	瞬移至敌人背后，旋转武器攻击敌人，将其挑空。
天至之令	△	初期即可使用，LV15满级	挑空技，升级后可长按对敌人施以弓箭的追击，收招时会将一名敌人挑在刀尖上甩飞。
快进之矛	方向键+△	初期即可使用，LV25满级	正前方的突进攻击，升级后长按同样会将一名敌人挑在刀尖上甩飞。
回天之赌	R1	LV5习得	短按是个360度转身攻击，长按时脚下出现转盘，根据松开按键时出现的颜色来决定接下来的招式变化。
荣光之露	L1+△	LV10习得，LV35满级	向空中发射箭矢，一定时间内会在前方圆形范围内降下箭雨，推动左摇杆可稍微移动圆圈的位置。
固有技・改	L1+□	景品兑换	转动武器处于防御状态，敌人攻击的瞬间会移至敌人背后给予强力一击。

固有奥义

名称	取得等级	说明
无间之扉	LV20习得	在前方制造出一个宇宙空间，接着会瞬移到进入空间的敌人的背后，给予强力一击。
旋盘之极	LV30习得，LV50满级	面前出现一个属性轮盘，先按住R2，待合适时机松开按键射出箭矢，命中所需的属性。
生命之炎	LV40习得，LV45满级	背对敌人发动QTE，规定时间内全部入力正确的话就可对敌人造成巨大伤害，失败的话敌人回复体力，足利义辉受伤。

技能分析

足利义辉的实力相信玩家们在前作中已经有所体会了，变成可用武将之后他也基本没有被削弱，但因为技能较多，又比较看脸，操作起来并不无脑。轮盘是足利义辉技能的一个重要因素，“回天之赌”和“旋盘之极”都会出现轮盘，且效果不同。

●“回天之赌”会出现四种结果：

金：敌军几乎处于停止状态，每一击都会掉落5小判、1砥石。

紫：不利状态，只能使用通常技的1～3段目，移动速度底下，无法冲刺、回避、交替战友，可通过BASARA技或极粹解除。

红：移动和攻击速度×3，各技能前后无硬直。

黑：攻击和移动速度降低，取而代之的是攻击力×3，处于霸体状态，附加震属性，能破防。

上述状态的持续时间为15秒，如装备了专用铭的话则延长至30秒，再度发动转盘的话会解除状态。另外处于红或黑状态下时，使用固有技和固有奥义时有一定概率延长3～5秒。该技能需要配合专用铭来使用才能体现出效果，装备了专用铭之后，转盘被分成了4份，如此一来要停在希望的颜色区域就容易得多了(白色光点的位置是所指区域)。比如想要金色效果，那么就在白色光点位于黑色区域时松开R2键即可。

●“旋盘之极”会出现五种结果：

青龙：前方游走一条青龙，附加暗属性。

朱雀：朱雀向正前方突进，附加炎属性。

白虎：玩家周围持续20秒落雷，附加雷属性。

玄武：玩家周围出现冰的罩子，罩子内的敌人被冻住，一定时间后罩子破碎给予伤害，附加冰属性。

罚：一定时间内屏幕左右两侧出现遮挡物。

对付杂兵时，通常技×3接短按R1就很不错，究极以上难度时可配合“荣光之露”使用更为安全。压制阵地时可站在远处使用“荣光之露”连射。但在面对敌大将时，还是应以固有技为主。长按下的“天至之令”可直接破防，可作为起始技来使用。另外黑色状态下对敌武将也很吃香，简简单单就可以造成大伤害，并且即便自己受伤也不会出硬直可继续攻击，哪怕是拼血量也是个赢。建议在进入战斗前就先进入黑色状态下，当然，装备了专用铭的武器也是必不可少的。

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
枯淡	孔雀	角半月	八手	豚玉	枯淡・无铭	枯淡・山吹

固有技

名称	操作	取得等级	说明
点前	长按□	初期即可使用，LV15满级	叩击地面后将前方敌人打至浮空，升级后可在空中发动，并可对浮空敌人进行追击。
浮叶	△	初期即可使用	短按是将面前的敌人击飞，长按会将敌人再拉回来。中了这个技能的敌人会被一股风包裹住限制行动。
ロ切り	方向键+△	初期即可使用	挥舞扇子向前方突进。
大寄せ	R1	LV5习得，LV25满级	原地旋转，将前方的敌人聚在一起并包裹在风中。按住后推动左摇杆还可将敌人砸向地面，并且还能吸附更多敌人。可在空中发动。
茶々くる	L1+△	LV10习得，LV35满级	扇子的乱舞攻击，连打□键可追加连击。可在空中发动。
固有技・改	L1+□	景品兑换	旋转挑空面前的敌人，长按可追加一次空中攻击。



固有奥义

名称	取得等级	说明
千扇子	LV20习得，LV45满级	站在原地向前方丢出大量扇子，摇动左摇杆可在180度范围内转动。升级后时间延长。
野点	LV30习得，LV50满级	原地召开茶会，将面前的敌人封入茶水的泡泡中，其他敌人则端坐在旁边。连打□键可追加伤害，饮茶可恢复体力。
怀石	LV40习得，LV55满级	从前方地面上抓起4块巨大岩石，岩石浮在空中，可根据不同的技能做出自动攻击。发动技能时附带浮空效果，再按一次R2，岩石会砸向面前的目标。

技能分析

千利休的固有技能是连按两次 × 键可以在空中滑翔很长一段距离，他的大多数技能都可在空中发动。固有技“大寄せ”和冲刺攻击都可以将敌人包裹在风中，之后再接上“浮叶”或是“口切り”就可碾压杂兵们，高难度下可以再挂上“怀石”。面对阵大将时，直接长按 R2 发动“怀石”就能立刻拿下阵地，或是在远处发动“千扇子”亦可。面对敌大将的场合，依然要先限制住他的行动，长按△键后可接“茶々くる”，“怀石”也要常在身旁。固有奥义“野点”可作为回血技能来使用，但发动时的空隙较大，高难度下不太推荐使用。

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器
美しい妾のための舞い带	气高い妾のための舞い带	艳やかな妾のための舞い布	丽しい妾のための舞い饰り

第五武器	第六武器	第七武器
长政の嫌いな气持ち悪い蛇	美しい妾のための舞い带・无铭	美しい妾のための舞い带・山吹

爱染艳花
京极玛利亚



属性 风

固有技

名称	操作	取得等级	说明
ふるクル	长按□	初期即可使用	将绸带像呼啦圈一样转动攻击周围敌人，被击中的敌人会进入高速旋转的陀螺状态，碰到其他敌人时也会造成伤害。
ミダラうち	△	初期即可使用，LV30满级	向前方放出数根绸带捆住敌人，距离非常远，被捆住的敌人将暂时无法移动，并持续掉血。
もだえコマ	方向键+△	初期即可使用	短按是将前方敌人卷到自己面前后令其进入陀螺状态，长按的话将敌人拉到面前后会不断旋转绸带，对周围有伤害判定。
イロなわとび	R1	LV5习得，LV45满级	像跳绳一样前进，可连续使用5次。
あまいワナ	L1+△	LV10习得，LV40满级	地面上出现5个光圈，光圈中出现绸带，吸附并捆绑住敌人，
こゆうわざ・かい	L1+□	景品兑换	向正前方飞吻，中了该技能的敌人会气绝。

固有奥义

名称	取得等级	说明
わらわのトリコ	LV20习得，LV45满级	手持蝴蝶引诱敌人攻击，出招的敌人会被拘束，并持续给予伤害。发动时间长，而且发动中受到攻击就会中断。
オシベしもべくるま	LV30习得，LV50满级	抓住面前最多3名敌人，将他们变成自己的马车。马车状态下高速移动，按□键可进行攻击。
一夜のひめごと	LV40习得，LV55满级	跳起妖艳的舞蹈，此时转动右摇杆可让更多的敌人出现在视野里，舞蹈结束会给予他们伤害，可长按发动。



技能分析

平心而论，京极玛利亚并不是非常好用的武将。她的攻击大体上分为“拘束状态”和“陀螺状态”，用这两种状态限制住敌人的行动后再给予其他磨血技能。但是她很多技能在发动之后并不处于无敌状态，受到伤害就会中断，而且对敌大将时，也最多只能令其气绝，无法进入“陀螺状态”，如果面对两名以上的敌大将，战斗就会变成比较辛苦。推荐面对敌大将时，先按方向键＋△再连打△键将其拘束住，再快速移动至他身边，发动固有奥义“わらわのトリコ”。

旧武将技能调整点

伊达政宗	固有奥义“HELL DRAGON”可在空中发动。
山中鹿之介	固有技“めぐりまわる青春”和固有奥义“一人前の证明”可在空中发动。
前田庆次	追加冲刺攻击（冲刺中按□），固有技“押しの一手”可在空中发动。
片仓小十郎	固有技“穿月”可在空中发动。
松永久秀	固有技“升华”和“葬炉”可在空中发动。
阿市	固有技“刻め苦の疵”可在空中发动。
长曾我部元亲	追加冲刺攻击（冲刺中按□），固有技“五罗”和“四缚”可在空中发动。
毛利元就	追加冲刺攻击（冲刺中按□），固有技“弾き手「壁」”和固有奥义“终の手「照」”可在空中发动。
猿飞佐助	追加冲刺攻击（冲刺中按□）。
最上义光	固有奥义“超社绝复活不死鸟成り”可在空中发动。
鹤姬	追加冲刺攻击（冲刺中按□），固有技“那由他一闪”可在空中发动。跳跃攻击（空中按□）可连续三次使用。
黑田官兵卫	固有技“本厄回り”可在空中发动。
岛津义弘	空中攻击（空中按□）可连续三次使用。
风魔小次郎	追加冲刺攻击（冲刺中按□）。

旧武将新增固有技·改

伊达政宗	六爪流状态下将敌人挑空后再打向地面。可由通常状态直接切换成六爪模式。
石田三成	前方的一闪，对远距离的敌人造成伤害，长按□键可发动“刹那”可接在R1技能后使用，但需要掌握好距离。
岛左近	刀形态下是将敌人挑空，长按□键可接“ゾロ目”；脚形态时是倒立双足快速攻击敌人，长按□键可接“铁火”。
柴田胜家	旋转手中的武器斩切周围敌人，会有一个向斜前方升起的动作，升起时切层会提升一级，如果配合专用铭使用，就可直接将切层提升至最高。
真田幸村	快速挥动左右手的武器攻击面前敌人，带吹飞效果。该技能出手快范围广，适合清理杂兵。
德川家康	先将敌人挑空，紧接着将其捶向地面，空中亦可发动。可作为主要挑空技能来融合到战斗中。
井伊直虎	用拳头攻击面前敌人，第一拳打中的话就可按□键追加入力将敌人击飞。
山中鹿之介	被老爹猛踹一脚的鹿之介直直飞向面前的敌人，落地时有个摇晃的动作。在飞跃的顶点附近可取消接各种攻击。
后藤又兵卫	施放一片毒雾作掩护，后藤向后方翻腾跳跃。在空中发动时，后藤掷出奇刃，并将敌人拉至身边。可作为脱身技使用。
前田庆次	旋转挑空技，在上升途中按左摇杆+△可派生出“浮世の恋”。
片仓小十郎	快速挥舞手中的刀攻击周围敌人，最后带挑空效果。可先用L1+△破对手防御后接本技能。
织田信长	披风的大范围横扫，附带浮空效果。按住L1后连打□键可重复该动作。长按□键则是在披风攻击后追加霰弹枪射击。
松永久秀	向前方扇形范围内撒火药，然后可用其他固有技引爆。长按的话火药范围会更广，配合其他技能使用可令技能进一步强化。
丰臣秀吉	先是一拳将敌人挑空，然后连打□键就可实现高速拳击，最后一击附带吹飞效果。
竹中半兵卫	向正前方抽一鞭，命中敌人后会缓慢地走向对方，再突然给予伤害。这招破绽较大，而且第一招没有命中的话后续招式也用不出来，只适合应对敌大将。
浅井长政	背对敌人蓄力，再回身给予横斩。蓄力时无法防御，但可令周围敌人胆怯。攻击后自动强化一次。
阿市	脚下伸出几只白骨手臂，将阿市和周围敌人托起，下落时再将敌人击飞。在空中按住L1连打□键可处于浮空状态。
长曾我部元亲	地面发动时会将周围敌人卷入空中，空中发动时则是将前方敌人拉过来。长按□键可进行追击。
毛利元就	向前方丢出武器禁锢住敌人，长按□键可将敌人牵引回面前。
猿飞佐助	潜入影子里稍后再钻出来攻击。可将敌人挑空后接上其他空中技能，面对防御中的敌人时，从地下钻出后会附带破防效果。
大谷吉继	在前上方的空中制造出一个漩涡，可以将附近的敌人吸上去造成持续伤害。
最上义光	喝茶后在周围制造出一个绿色防御罩，可以抵御3次攻击或持续30秒无敌。15秒内再次发动会进入“黄金绅士”模式，目押技能会发生改变。
本多忠胜	攻锤击正面敌人，制造出两个带电岩石，对中间敌人造成雷属性伤害。左摇杆+△可突进，L1+△为雷属性追击。
杂贺孙市	向前方丢出大量炸弹后切换武器。手枪切换成霰弹枪，霰弹枪切换成机关枪，机关枪切换成手枪。炸弹的威力会随着固有技“火弹ヒレンジャク”的提升而增强。
鹤姬	乘坐在泡泡上移动，可使用普通攻击和“无量の矢”。使用固有技会解除该状态。
小早川秀秋	向前翻滚移动，丢出的食物带判定效果，连打□键可增加旋转次数。翻滚结束后进食，会上升一段满腹度。最后的缩壳动作可以用冲刺取消掉。
天海	放出6个绿色骷髅头，连成一个圈攻击正前方敌人，附带恐惧效果。
黑田官兵卫	先将铁球砸向面前，然后翻滚对面前敌人造成伤害，附带吹飞效果。铁球落地瞬间长按□键可取消动作并将周围敌人牵引过来。
大友宗麟	座驾飞出两个手臂攻击周围敌人，手臂一定时间后会飞回来，附带吹飞效果。
立花宗茂	在面前制造出一个巨大的雷电圈，对周围敌人附带吸附效果，会向中间靠拢，接上长按R1或是左摇杆+△收效不错。
岛津义弘	大剑带雷属性，将敌人挑空后再重重砸下，看似简单的动作却可造成多段连击，用来打连击数很不错。
风魔小太郎	在地面发动时会瞬移至空中，再按□键可掷出手里剑。空中发动时瞬移至地面，落地立刻可接其他技能。
武田信玄	跺地震起岩石，并将敌人拉回自己面前。可接在吹飞技后面使用。
上杉谦信	在地面发动时可将敌人挑空，同时上杉也会跳到空中，可作为空中连技的起始技使用。在空中发动时则是向斜下方的突刺。
春日	瞬移至空中后发动高威力的下落攻击，附带浮空效果。可在空中发动。
前田利家	口中吐出一个大火球，然后攻击火球，令其分裂成5个小火球，对前方扇形范围内都有攻击判定。
阿松	抓住鹰向前方滑行，同时猪和地鼠会在地面上突进攻击敌人。可作为连技的起始技使用，或是当做移动手段也不错。

新铭与武器强化

本作的变化点如下：

1. 在和战场选择画面下按□键后可查看会入手的武器，此时再按△键使用小锤（おみくじ小づち）就可以改变武器上附加的铭，小锤会敲出来四种结果，其中“大吉”的铭最高级，“凶”的铭全部为“さび”。如此一来，玩家就可以在开战前预先敲出所需的铭，而无需再等通关后看脸了。

2. 武器的稀有度由最初的5★提升至10★，但必须装备上“开”的铭。装有“开”铭的武器只能使用天货币兑换，入手后，需先将该武器升至5★，并且全部属性提升至1500之后，“开”铭才会发动效果，此时玩家方可继续强化武器至10★，各属性提升至3000。升级武器时建议多使用小锤来敲，待稀有度升至最高后再用砥石强化属性。

3. 增加了41个铭，除上文提到的“开”铭外，其余40个铭是40位武将的专用铭。该铭无法在战场上获得，玩家只能使用天货币兑换到附有专用铭的武器。“开”铭的武器和专用铭的武器可以进行合成，但这两个铭不能同时叠加多个。



专用铭效果说明

武将	专用铭	效果
足利义辉	太平	固有技“回天之赌”以及通常技8段目长按出现的轮盘颜色均分，且转速变慢，有利效果时间延长，不利效果时间缩短。
千利休	器力	吸引的敌人数量×2，效果范围更广，持续时间增长，对锁定敌人的攻击数+2。
京极玛利亚	魅惑	固有奥义“オシベしもべくるま”的效果时间延长，敌人处于陀螺状态时会直接进入最高级状态。
武田信玄	战神	固有技和固有奥义的蓄力时间减半，风林火山状态的持续时间×2。
上杉谦信	军神	“神域”的效果时间延长，另外发动神域时移动速度提升，攻击附带冰属性效果。
春日	毗剑	以“密仪 虹影”状态出击，固有奥义“密仪 群萤”的蓄力时间缩短。
前田利家	满腹	以“饭の感激”成功后的强化状态出战。

武将	专用铭	效果
阿松	家守	动物的攻击力×2。
伊达政宗	六爪	以六爪状态出战，不受时间限制，受伤时也不会解除状态。
石田三成	凶王	固有技和固有奥义“斩灭”发动速度更快，“恐惶”将不再受时间限制，发动时处于最高速状态。
岛左近	倍赌	各固有奥义的效果时间延长，固有奥义“こいこい”成功一次就可直接强化三段。
柴田胜家	四层	切层可直接强化至最大，受伤也不会解除，但切层段数下降速度会更快。
真田幸村	热血	以热血大喷火的状态出战，不受时间限制，受伤时也不会解除状态。
德川家康	东照	以戴上帽子的状态出战，蓄力时间缩短为前作的2/3。
井伊直虎	女尊	对男性武将的攻击力×2，对女性武将的攻击力×0.5。
山中鹿之介	鹿神	老爹以强化状态出击且不会解除状态，无铠甲的鹿之介攻击力上升。使用固有技能“アイツがボクで…ボクは”时和老爹交替的时间延长。
后藤又兵卫	怨刃	掷出奇刃的期间全部攻击均为会心一击，但受到的伤害×1.5。
前田庆次	倾奇	发动“恋のかけひき”和“一目惚れ”时目押时间变长。最后使用的“恋のかけひき”可以作为初段发动。挑衅时周围敌人会跟着跳舞。
片仓小十郎	仁义	以“无月极杀”状态出战，不受时间限制，受伤时也不会解除状态。
织田信长	大魔	固有奥义“破灭ノ焦土”的攻击力提升，不受时间限制，移动速度提升，另外发动中体力不会减少，但如果受到超出体力的伤害时就会死亡。
松永久秀	焰宝	以“焰界”状态出战，不受时间限制。
丰臣秀吉	霸王	投技会有新的派生，最高可达10连击。可连续使用同一技能，固有奥义“魑魅奈落”可以作为终结技使用。
竹中半兵卫	贤人	以“怒りを込めて”状态出战，不受时间限制，受伤时也不会解除状态。
浅井长政	理装	固有技“理力・装光”的蓄力时间变短，正义全开模式的维持时间×2。另外，闪光瞬间目押的判定时间延长。
阿市	魔手	固有奥义“响け无の歌”不释放瘴气就不会解除效果。
长曾我部元亲	兄鬼	发动“四缚”时会对周围敌人造成伤害，之前无法抓住的敌大将也可以被抓获了。
毛利元就	谋神	设置陷阱时即使受到攻击也不会产生硬直，陷阱的持续时间×2。
猿飞佐助	影忍	冲刺、跳跃、回避时会出现影分身。
大谷吉继	最星	固有技“星见始め”的空间更广、速度更快、持续时间更长，固有技“穿つな八曜”的发射速度提升，固有奥义“力るな彗芒”不会消耗体力。
最上义光	休狐	挑衅变成装死的样子，装死中体力和BASARA槽恢复。
本多忠胜	最强	固有奥义没有时间限制，固有奥义“电磁形态”下体力不减少。
杂贺孙市	渡乌	手枪的子弹为火箭炮，霰弹枪的射程延长，机枪的连击数增加，固有技“火弹 ヒレンジャク”丢出的手榴弹数量增加。
鹤姬	巫子	只要不受伤或骑马，固有奥义“无量の矢”就不会消失，空中特殊攻击后亦可补充，挑衅也不会解除。
小早川秀秋	美食	固有技“もぐもぐ金吾”可回复体力，如果体力已满那么吃的食物必定是豪华版。
天海	慈眼	发动固有技“恍惚的 吸收”时受到攻击也不会出硬直，体力吸收量×2。在此期间回复BASARA槽和极粹槽，恍惚度将达到最大且持续时间加长。
黑田官兵卫	转转	使用带回转效果的技能时，回转次数增多。发动固有奥义“灾い转じて”时撞到墙壁也不会停止，固有技“本厄回り”的最后不会眩晕，回避时可设置炸弹。
大友宗麟	信徒	无关乎信徒的种类，可发动全部信徒的技能，受到的伤害×3。另外，固有奥义“そう、あなたの面影”不受时间限制。
立花宗茂	雷切	带电状态出战，可以进行防御，使用特定技能或挑衅时周围会产生落雷。
岛津义弘	示现	固有奥义的发动速度变快，“示现流 天雷”发动中移动速度提升。
风魔小太郎	疾风	空中攻击的连击数+3，全部攻击为会心一击。另外挑衅时会出现龙卷风。

经验&小判速刷法

《战国 BASARA4》所使用的刷经验 & 刷钱的方法在本作中依旧可行，但在增加了新的“天”难度之后，刷“婆娑罗”难度的效率明显降低，刷满经验和金钱所需时间为之前的两倍，所以这次我们也需要与时俱进地将难度调整为“天”难度。

推荐使用角色：石田三成、上杉谦信、井伊直虎

刷经验装备：装备了“特训 极×6”的满级武器，游戏书“舍て身の觉悟”、“初阵のとき”、“免许皆传”

刷金钱装备：装备了“收金 极×6”的满级武器，游戏书“敌兵治愈”、“ばくち打ち”、“舍て身の觉悟”

推荐战场：加贺・前田花吹祭、直虎女道场

“加贺・前田花吹祭”这个战场的打法和之前差不多，只要保持住连击在 6 分钟内达成特别恩赏“通过不断连击让祭典达到最高潮”（打不打利家和阿松无所谓，不打的话只要达成这个恩赏两人就会离去）。之后返回起始地点，这里会不间断刷新跳舞壮汉，大约杀个 3000 人左右强化印笼就会达到上限 999999 石，最后前往前田庆次所在地，看到他跑过来时立刻放极粹 +BASARA 将其快速解决掉。这套方案刷满经验和金钱大约需要 15 分钟左右，优点是安全性高，因为只要能够达成特别恩赏，那么杂兵就不会主动攻击我方，只要安心刷刷刷即可。缺点是效率还不算最高，而且前作想必玩家们也是不停地在刷这一关，已经厌烦的不行了吧，笑。

另一个效率高的战场是新增战场“直虎女道场”。进入战斗后会不断刷新出大量杂兵，只要不断攻击就可获得第一个特别恩赏“击破 200 名敌人”，之后继续攻击大约在 1 分半左右后，井伊直虎就会登场。此刻爆极粹 +BASARA，将其秒杀就不会进入下一个阶段，打通一关所需时间仅为 3 分钟，入手经验和金钱约为“加贺・前田花吹祭”的 1/5 ~ 1/4。但与“加贺・前田花吹祭”相比，这关的敌人都会主动攻击，并且还会乱入老虎，最后 5 秒时角色脚下必然会出现射手墙的瞄准区域，失误率较高，不太推荐喜欢无脑攻击的玩家尝试，保险起见的话还是“加贺・前田花吹祭”更轻松一些。

通缉犯收集帐

1. 通缉犯收集帐增加“天”难度。

2. 前作已收集的通缉犯可以继承到本作中。

3. 仍然可在“自由合战”模式下刷通缉犯，具体操作为进入“自由合战”模式后先选择最简单难度打一次“帝 谒见ノ仪”，然后通缉犯就会随机出现在任意一关中。如果此关的通缉犯已收集过，那么只需退回到主菜单，再重新进入“自由合战”，通缉犯就会移动。

4. 通缉犯会随机出现在战场的三个地方中的一处，玩家可以在进入游戏后选择“再挑战”来改变通缉犯所在的位置。

5. 打倒通缉犯后必须要打赢该战场才算完成收集，中途退出是无效的。



1. 奥州・青叶城
2. 川中岛・上杉布阵
   川中岛・武田布阵
3. 甲斐・踯躅ケ崎馆
   甲斐武田恨み节
   武田汉道场
   宿命 独眼龙
4. 丹后・泉源寺
   丰臣回顾斗争
5. 安土四天集结

织田・安土城
吟游 水色桔梗
研磨 不足の美
怪王 魔王讨伐の刻
6. 大坂・龙虎の阵
大坂・丰臣霸城
宿命 独眼龙
7. 贱ヶ岳・织田尖兵进攻
加贺国境・贱ヶ岳
吟游 水色桔梗
宿命 独眼龙
8. 加贺・前田花吹祭
加贺温泉 乙女の集い
探索 鹿之介
复雠 军神の剑
9. 海贼要塞 百鬼富岳
浮游要塞 天空日轮
10. 三河・小牧长久手
示现 鬼岛津
11. 近江・佐和山城
吟游 水色桔梗
复雠 军神の剑
岛左近 诞生の刻
凶王の目觉め
12. 关ヶ原の战い 东阳
关ヶ原の战い 西阴
复雠 军神の剑
示现 鬼岛津
13. 日ノ本穴道・如水线
14. 出羽・最上川
吟游 水色桔梗
15. 远江・井伊谷城
16. 伊予河野船 鹤の丸
17. 安芸・严岛
探索 鹿之介
示现 鬼岛津
18. 备前・乌城
19. 出云・白鹿城
研磨 不足の美
20. 大友ザビ－ランド 开园
大友ザビ－ランド 闭园中
探索 鹿之介
21. 萨摩・内城
探索 鹿之介
22. 帝 谒见ノ仪
应仁の迹 吟芽
应仁の迹 走传
23. 永禄の宫 英断
永禄の宫 轮回
24. 本能寺の变
25. 越前・北ノ庄城
研磨 不足の美
复雠 军神の剑

注：单挑战场有多张地图，每张地图对应的通缉犯均不同。

新增战场

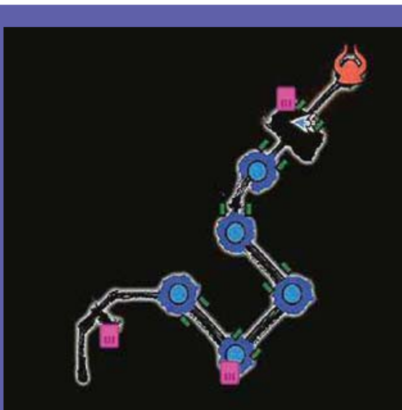
本作新增了 17 个战场，其中 6 个是普通的战场，剩余 11 个是单挑战场。单挑没什么要特别说的，下面就仅介绍 6 个普通战场的打法。因为本次的奖杯中再无关于特别实绩的要求，所以玩家如果只是为了白金的话无需刻意去追求取得全部特别实绩。

佐和山城・丁半防守

出现条件	京极玛利亚剧情路线、长曾我部元亲动画路线
特别实绩	战胜小早川秀秋和天海
	七场赌博全部胜利

合战说明：本关破坏阵地后会出现一个巨大骰子，击打骰子与左近比大小。想要获胜，首先需要令左近气绝，再攻陷阵地敲击骰子。因为左近气绝时间很短，所以需要玩家速战速决。

关于第一个特别实绩，只要多攻击杂兵来获得食材，确保自己的食材比对手多就可以。



国家安康の战い



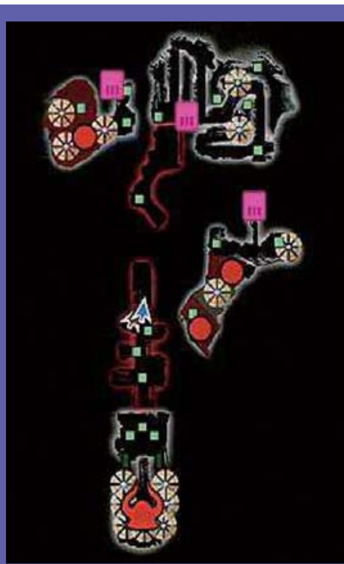
出现条件	足利义辉剧情路线
特别实绩	击败本多忠胜
	取得全部阵地

合战说明：德川军与丰臣军交战的场所，使用三处的炮台攻击鬼门可加速鬼门的损坏。鬼门被彻底破坏之后，前往最终战场所，先击倒丰臣秀吉的话，本多忠胜就会登场。

奥州・羽州井合

出现条件	伊达政宗动画路线
特别实绩	天亮前战胜最上义光
	不让最上义光变成黄金绅士

合战说明：开战后，最上义光会在四个岛之间随意移动，这些岛上都有喝茶点，最上义光抵达之后就会开始饮茶，喝茶会增加玄米茶的槽，满槽后最上义光就会进入无敌的“黄金绅士”模式。要阻止“黄金绅士”化，则需要玩家充分掌握这张地图上众多的跳台位置，高速移动尽快赶到最上义光身边或是提前将喝茶点破坏掉。难度越高，变成“黄金绅士”所需的时间就越短，普通难度需 28 秒，“天”难度下仅需 8 秒。假如不幸变成了“黄金绅士”，只有三种方法可以解除其状态：1. 弹反或 BASARA 技；2. 戏画 BASARA 技；3. 变成直江谦续。



另外这张地图，只有在扛过 10 分钟的前提下，红色的区域才会开启，内有大量宝箱。但相对的，最上义光会移动到最下方的场地内，此时他会以极快速度“黄金绅士”化，（普通难度 5 秒，天难度 2.5 秒），对玩家来说会是苦战。

直虎女道场

出现条件	京极玛利亚剧情路线、立花宗茂剧情路线
特别实绩	开场击倒200名敌人
	残留25个“男”以上通关

合战说明：第一个特别实绩没啥难度，进入战斗后就多多杀敌，很快就能取得。难点在于第二个特别实绩。这个所谓的“男”其实就是男子汉气魄，算是一种计分方式，只要达成特定的要求就可以获得“男”，但实际操作起来却并不那么简单。

玩家要想取得这个特别实绩，我个人建议选择普通难度，另外需要一把装备了反能 极 ×6 的武器。进入战斗后先照常完成第一个特别实绩，顺便积攒极粹与 BASARA，等到井伊直虎出现后对她采用伤害

输出一般的普通攻击，这期间可以赚取一点“男”，但注意不要把她直接打死了。时间结束后舞台会上升，进入下一阶段。

第二阶段需要完成四项挑战，分别是：

1.20 秒内剑剧成功

2.20 秒内见切 3 次

3.20 秒内弹返 5 次

4. 用连续阵崩打掉一个 10 层的阵地



其实也无需上述 4 个全部达成，一般达成 3 个就可获得 25 以上“男”了，全部达成的话可获得 30“男”，之后井伊直虎会再度登场，如果被她攻击到就会掉“男”，所以爆极粹和 BASARA 是很有必要的。

川中岛の战い　乱入

出现条件	足利义辉剧情模式	
特别实绩	击破20个以上阵型合体的敌人	
	在啄木鸟战法结束前占领武田军或上杉军的全部阵地	

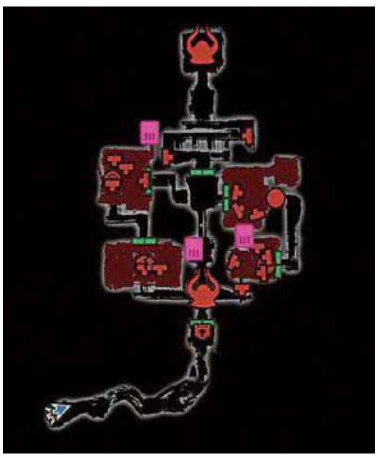


合战说明：武田军的阵地集中在地图的右半部分，上杉军的阵地在左半部分，开始战斗后跑进大场地内就会触发“啄木鸟战法”，之后快速压制任意一方的阵地即可。压制阵地后，通往最终战斗区域的大门就会开启，之后清一清其他阵地附近的杂兵，就可以顺便把第一个特别实绩一并取得。

严岛三兵卫占据

出现条件	大谷吉继剧情路线、毛利元就动画路线
特别实绩	弹返阵土龙令其落海
	令黑田和后藤的不满情绪达到最大值

合战说明：要拿这两个特别实绩，最好准备一把装备了反能极 ×6 的武器。进入战场后先打右侧的阵地，打完后从开启的门出去，外面是条走廊，此时阵土龙就会从前方出现并冲过来。玩家只有一次机会对其进行弹返，成功的话阵土龙落海，失败的话阵土龙暂时离开，但无论成功还是失败，阵土龙随后会和黑田一并出现。



提升不满情绪有几种方法：1. 打倒杂兵，2. 占领阵地，3. 击退黑田和后藤，4. 击破阵土龙。但如果受到伤害、中了后藤的陷阱或是阵地被夺回的情况下，不满情绪就会下降。

奖杯说明

本作的奖杯可说是非常简单，如果有前作的完美存档的话，更是无需花费多大精力即可取得白金。

直江谦续		
白金	战国の霸者	取得全部奖杯
金杯	战国创世・极ル–ト完全制霸	打通全部武将的战国创世・极模式路线
银杯	ドラマル–ト完全制霸	打通全部武将的剧情模式路线
铜杯	アニメル–ト完全制霸	打通全部武将的动画模式路线
铜杯	战国制霸	在普通难度下打通战国创世・极
铜杯	天下人	在困难难度下打通战国创世・极
铜杯	日ノ本一	在究极难度下打通战国创世・极
银杯	バサラ者・极	在婆娑罗难度下打通战国创世・极
银杯	天极	在天难度下打通战国创世・极
铜杯	初めてのFEVER	达成500连击
铜杯	コンボマスタ–	达成2000连击
银杯	ス–パ–コンボ	达成10000连击
铜杯	合战マスタ–・极	打通自由合战下的全部战场
铜杯	Thank you for playing	总计游戏时间超过100小时
铜杯	粹の极み	发动100次以上极粹
铜杯	专卖特许	装备上有武将专用铭的武器后打通任意战场
铜杯	身から出たさび	入手10个“さび”铭
银杯	无伤の荣光	无伤打通任意战场（不包括单挑战场）
铜杯	初めてのル–レット	打通有转盘的战场
铜杯	初めての景品交换	交换一次景品
铜杯	旋盘の朋	在战场上累计发动100次转盘
铜杯	カラクリの达人	在变成晓丸的状态下消灭100名敌人
铜杯	无敌代行	在变成直江兼续的状态下消灭100名敌人
铜杯	砂尘のポエム	从ポエム尼子处获得100枚天货币
铜杯	爆弹野郎	在变成爆弹兵的状态下消灭100名敌人
铜杯	恶ガキ成败	在击倒宫本武藏的状态下通关
铜杯	绝对！　入信拒否	拒绝10次入教
铜杯	メダル长者	一关内入手1000枚以上的天货币
铜杯	传说のマタギ	累计消灭10只老虎通关
铜杯	千人斩り	一关内消灭1000名以上的敌人
铜杯	武士の誉れ	累计获得100万功实绩
铜杯	粹の绊	发动一次极粹并持续30秒
铜杯	台词マニア	全部台词游戏书都装备一次打通战场
铜杯	解体稼业	解体100个武器
铜杯	合成职人	合成100个武器
铜杯	锻冶屋の真骨顶	将装备了“开”铭的武器升满等级和属性
铜杯	买い物上手	在BASARA屋购买10个掘出物的武器
银杯	富豪大名	获得100万两小判
银杯	百万石将军	获得100万石的强化印笼
银杯	武器完全制霸・极	入手全部武将的全部武器
金杯	铭完全制霸・极	入手全部的铭
金杯	景品コレクタ–	花费10万天货币交换景品
金杯	おたずねもの完全制霸・极	达成全部难度下的通缉犯收集帐

路线奖杯：本作有三个路线奖杯。进入“战国创世・极”，选择武将后可直接在画面下方查看到哪些路线已经完成。点击武将头像后选择“ル–ト选择”则可以跳过前三关直接打剧情路线或是动画路线，可节省不少时间。

难度奖杯：四个难度奖杯只针对最后一场战斗的难度，前面几场战斗选择何种难度都无所谓。

身から出たさび：在和战场选择画面下按□键后再按△键使用小锤敲出“凶”，就会出现大量“さび”铭，之后进入战斗，尽可能地获得高实绩即可。

粹の绊：这个奖杯涉及到了本作的一个隐藏新要素“极粹・回”。简单来说，就是当玩家在发动“极粹”的过程中切换当前控制的武将，就可以延长“极粹”的时间(8 秒)，攻击也必定会是会心一击的效果。所以要获得这个奖杯，只需发动“极粹”后先爆 BASARA，再切换武将即可。

台词マニア：一共有 6 本台词游戏书，其中 5 本在 BASARA 店中就可购得，还有一本是景品，要用天货币兑换。

《弧光之源 无限》是 NDS 平台上的经典 SRPG 系列——“《弧光之源》系列”的正统续作，虽然并非由原团队打造，但本作也有着丰富的可玩要素以及不俗的游戏素质。本次的攻略透解不仅会带来全关卡的攻略和系统详解，还会带来各个女性角色的攻略指引，希望能够对大家有所帮助。

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 乙太 & 昴星团
美编 心の永恒



弧光之源 无限	Marvelous	策略角色扮演
PSV	ルミナスアーク インフィニティ	日版
2015年8月6日	本地1人、在线2人	对应年龄：15岁以上
售价为5537日元		

系统详解

游戏操作

对话中

按键	作用
○	文本推进 / 查看以往对话中语音回放
△	设置
□	查看以往对话
×	对话框隐藏 / 显示
Start	文本自动推进
R+ ○	文本快速跳过
L+R	跳过剧情

据　中

按键	作用
左摇杆	移动
○	对话 / 确定
△	呼出暂停菜单
□	场景跳转
×	跳跃 / 取消
Select	查看操作列表

关卡中

按键	作用
按键	作用
方向键	选择
○	确定
△	设置
□	查看以往对话
×	取消
Start	文本自动推进
R+ ○	文本快速跳过
L+R	跳过剧情



游戏菜单

主界面菜单

选项	说明
ゲ－ムスタ－ト	重新开始游戏
ロ－ド	载入存档
オプション	更改设置

暂停菜单

选项	说明
ステ－タス	查看、整备角色
ショップ	购买 / 贩卖物品
敌デ－タ	查看敌人图鉴
所持品	查看所持物品
好感度	查看各个角色之间的好感度
ギャラリ－	查看设定图、过场动画、结局 CG
オプション	更改设置
チュ－トリアル	查看教学文本
セ－ブ・ロ－ド	保存 / 载入存档

设置菜单

选项	说明
サウンド ボリュ－ム	调整游戏音量
男主角音声	关闭 / 开启男主角语音
移动方向	调整战斗中方向键对应的方向
ボ－カル曲使用	关闭 / 开启每个角色使用宝石爆发时的角色曲
战斗难易度	调整战斗难度



角色篇

角色能力

每个角色的能力都可以在ステ－タス菜单中查看，在这里还可以给角色整备装备、学习 / 强化技能。

每项能力数值的对应如下：



LV	等级
EXP	经验值
HP	体力
VP	使用 EX 技能必要的数值
ATK	攻击力，与物理攻击伤害相关
MAG	魔力，与魔法攻击伤害相关
CHR	魅力值，与暴击率相关
DEF	防御力
RTM	速度，与攻击的命中率、回避率相关
WC	数值越低就越早行动
MOVE	移动力
WEAK	弱点属性

装备

提升角色能力的途径之一就是装上好的装备，游戏中角色的装备都要在商店中购买，上级装备需要随着剧情的推进逐个解锁，所以购买时要慎重，如果不是特别需要，完全可以把钱省下来购买其他物品，或者屯着一口气购买后期装备。每个角色除了可以装备防具和武器外（男主角除外），还可以装备最多两个饰品或消耗品，饰品也可以增减角色的能力值，而消耗品则可以在战斗中选择“道具”选项使用，不过消耗品使用后并不会消失，而是和技能一样有着每场战斗的使用次数，可以当做角色的回复技能来看待。



©2015 Marvelous Inc.

技能（ア - ツ）& 养成路线（プロデュ - スプラン）



除男主角外，每个角色开始时都会有 3 个技能，新的技能需要在“养成路线”中习得。每个技能都有使用次数，部分技能使用时还有 VP 消耗，会在使用次数左侧显示。技能效果可以在画面上方查看，另外除了男主角外，每个角色都有需要消耗 300VP 点数才能发动的宝石爆发，发动这些宝石爆发时会开启战斗演出，BGM 还会暂时换成对应的角色曲。

男主角的技能要随着等级提升习得，下文给出技能列表：

技能名称	习得等级	REM/ALL	效果说明
シ－クレットボイス	初期	1/1	只能对领队使用。获得 VP100，好感度上升 15 点
デリバリ－アイテム	初期	–	用身上带着的回复道具给战场上的角色使用
ギフトヴォイス	Lv6	1/1	将自身的 VP 点数转移到我方一人身上
パフォ－マンス	Lv10	3/3	指定我方一人摆出姿势造型并获得 AP 点数
ピンナップショット	第 6 章	3/3	给我方角色拍照
チェンジリ－ダ－	初期	1/1	变更领队
ドロップサ－チ	初期	2/2	确认敌人的掉落情报
センタ－ライズ	初期	1/1	强化领队能力。3 回合内，WC–5，增加 80% 对不利异常状态的耐性，命中、回避、CR 率、伤害倍率上升
パワ－コンダクト	初期	1/1	三回合内，我方单体无属性攻击的伤害倍率增加 15%
ガ－ドコンダクト	初期	1/1	三回合内，我方单体受到无属性攻击的伤害倍率减少 15%
マジックヒ－ト	Lv5	1/1	三回合内，我方单体属性攻击的伤害倍率增加 15%
マジックガ－ド	Lv7	1/1	三回合内，我方单体受到的属性攻击的伤害倍率减少 15%
エアウォ－ク	Lv17	1/1	三回合内，我方单体的移动力 +1
ドッジモア	Lv11	1/1	三回合内，我方单体回避率提升
クイックアクト	Lv13	3/3	我方单体行动顺序提前
ハイテンション	Lv23	1/1	勇猛付与
グラビティプレス	Lv8	1/1	敌方单体 WC+20（行动顺序延迟）
グラビティフォ－ル	Lv24	1/1	敌方全体 WC+5（行动顺序延迟）
カウンタ－ストップ	Lv18	1/1	敌方单体反击率减少
ドッジスラッグ	Lv21	1/1	敌方单体回避率减少
エレメントダウン	Lv16	1/1	敌方单体一回合内属性耐性减少
ブレインシェイク	Lv12	1/1	敌方单体混乱两回合
スリ－ピ－スイング	Lv4	1/1	70% 的几率让敌方单体沉睡三回合

养成路线是游戏中提升角色能力的主要系统，系统界面犹如一个庞大的技能树，需要消耗 AP 点数逐个习得能力或技能，让角色往 Cool（帅气型）、Beauty（美丽型）、Pure（清纯型）、Variety（多样化）四个属性自由发展。AP 点数全称为 Arua Point，主要通过战后结算获得。每个角色开始时都会有着各自的类型，根据发展路线的变更，最后可以完全转化为别的类型，不同类型路线的习得技能和能力点数不同，最好根据要习得的技能来决定方向。在路线中，在每个分歧点都可以学到一个“姿势造型”，姿势造型有着类型之分，习得后会自动装备到“ポ－ズ”一栏，在战斗中可以使用男主角的技能“パフォ－マンス！”可以触发姿势造型，然后角色会额外获得 AP 点数，获得量根据关卡的“支持”一栏而定。

明星排行榜

另外每习得一个姿势造型，角色相对应风格的星级会上升，可在养成路线界面按□查看当前角色在明星排行榜的星级，随着星级的提升，角色能够享受到特殊的 Buff。但从养成路线界面可以得知，只靠习得姿势造型无法让一个角色的所有属性星级达到最高，此时就需要贩卖角色的照片，提高角色的知名度来提升对应的属性。



拍照技能——ピンナップショット

男主角在第六章开启该技能后，战斗行动时可以给我方任意一名角色拍照，然后会得到照片。照片可以卖给商店，以提升该角色的知名度，让角色对应属性的星级提升。照片有等级、种类之分，种类有 Cool（帅气型）、Beauty（美丽型）、Pure（清纯型）、Variety（多样化）四种，得到几率随机，等级则会根据被拍角色对应属性的星级而定。照片等级越高，能够换得的金钱就越多，男主角的等级越高，拍到高等级照片的几率也会越高，而在秘密课程中达到 Marvelous 评价也会对拍照有所帮助。

好感度

角色之间相互有着好感度的设定，角色之间的好感度足够高的话，就可以使出强力的合体技，男主角与其他任意角色的友好度达到最高时就会发生特殊剧情。提升好感度的方法有两种，对角色使用辅助系技能或送礼都可以增加好感度，只有男主角才能送礼，但根据送出礼物的种类不同，增加好感度的对象也不相同。礼物需要通过特定关卡才能获得，送礼增加好感度的对象可以根据礼物图标确定，若礼物的图表是红色缎带包装的礼盒，则是增加男主角与被赠送方的好感度（红色缎带礼盒只能送给固定角色，所以不用担心送错），若是用蓝色缎带包装的礼盒，则是增加被赠送方与其他角色的好感度。具体礼品列表如下：



道具名称	入手关卡	好感度增加量											
		アクア	ジォ－	ブリジ	ラナ	パルス	シ－ナ	ヒソカ	ヴァイ	フェイ	カスミ	アルト	ソプラ
极太ハム	Chapter2	–	50	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
お肉詰め合わせ	Chapter2	–	–	50	–	–	–	–	–	–	–	–	–
限定スイ－ツ	乐谱 水姬の诗 上	50	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
新鲜牛乳	Chapter3	–	–	–	50	–	–	–	–	–	–	–	–
手作りチ－ズ（ラナ）	Chapter3	100	100	100	–	100	100	100	100	100	100	100	100
宝くじ	Chapter4	–	–	–	–	50	–	–	–	–	–	–	–
パルスの写真	Chapter4	–	–	–	–	–	50	–	–	–	–	–	–
万能工具（パルス）	Chapter4	100	100	100	100	–	100	100	100	100	100	100	100
パルスの靴下（シ－ナ）	Chapter4	100	100	100	100	100	–	100	100	100	100	100	100
新刊小说	Chapter5	–	–	–	–	–	–	50	–	–	–	–	–
话题の小说（ヒソカ）	Chapter5	100	100	100	100	100	100	–	100	100	100	100	100
アクアの手料理	Chapter6	–	–	–	–	–	–	–	50	–	–	–	–
キツネのぬいぐるみ（ヴァイ）	Chapter6	100	100	100	100	100	100	100	–	100	100	100	100
筋トレグッズ	Chapter7	–	–	–	–	–	–	–	–	50	–	–	–
饮茶セット（フェイ）	Chapter7	100	100	100	100	100	100	100	100	–	100	100	100
激辛スイ－ツ（ジォ－カ－）	Chapter8	100	–	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
ネコのぬいぐるみ	Chapter9	–	50	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
占いグッズ	Chapter10	–	–	–	–	–	–	–	–	–	50	–	–
メイクセット（カスミ）	Chapter10	100	100	100	100	100	100	100	100	100	–	100	100
万年笔	Chapter12	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	50	–
ラクロスのチケット	Chapter12	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	50

注：蓝色缎带礼品会增加的其中一名角色的好感度已在名称中标出。

秘密课程（シ-クレットレッスン）



游戏的福利系统，剧情中称之为“调响”，共分两个阶段。第一个阶段玩家可以触碰角色任意部位 10 次，触碰后会增加目标点数（Target Point），到达 100 时进入第二阶段，虽然说是随意触碰，但每个角色都有着各自的敏感部位，若是碰到对方介意的位置，得到的点数会很少，另外重复触碰同一个部位，得到的点数会逐次降低。第二阶段时玩家只有 5 次接触角色的机会，要尝试在角色全身上找出调响的关键点，触碰失败的次数越多，角色会逐渐给出清晰的位置提示。该阶段触碰的手法有两种，一种是对着关键部位长按，另一种是对着关键部位沿着一定轨迹轻轻抚摸，不同的角色触碰方式不同。若触碰次数用完时，还无法完成该阶段任务则调响结束，第一阶段失败会得到 Good 评价，第二阶段失败会得到 Great 评价，全部成功则为 Marvelous 评价，达到 Marvelous 评价后，在下次战斗结束前该角色会一直带有特殊 Buff，具体内容为：歌唱时获得的 VP 点数 +30，摆出姿势造型时 AP 点数获得量增加 50%，男主角对其使用技能“**ピンナップショット**”拍照时必定拍到好照片。另外，每个角色达到 2、3 次 Marvelous 评价后，均能得到角色相关的插画，在主菜单的“**ギャラリー**”选项里可查看。

下面列出各个角色第一阶段的部位得分和调响关键点：

アクア

部位	目标点数
小腿	20
大腿	15
双手	20
两腿间	10
腹部	0
胸	10
头发	20
眼睛	20
嘴巴	15
颈部	10
手臂	20

调响关键点：左右轻抚头部

ラナ

部位	目标点数
小腿	15
大腿	20
双手	20
两腿间	15
腹部	15
胸	20
头发	10
眼睛	30
嘴巴	20
颈部	20
手臂	20

调响关键点：肚脐（长按）

ブリジッド

部位	目标点数
右小腿	20
左小腿	20
右大腿	20
左大腿	20
两腿间	15
右手	20
左手	20
胸	10
额头	10
腹部	0
头发	10

调响关键点：胸部（长按）

パルス

部位	目标点数
小腿	20
大腿	10
双手	20
两腿间	10
腹部	10
胸	10
头发	20
眼睛	10
嘴巴	20
颈部	0
手臂	20

调响关键点：左右轻抚头部

シーナ

部位	目标点数
小腿	10
大腿	10
双手	10
两腿间	20
腹部	20
胸	10
头发	10
眼睛	20
嘴巴	10
颈部	10
手臂	20

调响关键点：肚脐上方（长按）

ヒソカ

部位	目标点数
小腿	20
大腿	20
双手	20
两腿间	20
腹部	10
胸	20
头发	10
眼睛	20
嘴巴	20
颈部	10
手臂	20

调响关键点：鼻子（长按）

ヴァイオレット

部位	目标点数
小腿	10
大腿	20
双手	20
两腿间	20
腹部	20
胸	20
头发	20
眼睛	10
嘴巴	10
颈部	20
手臂	20

调响关键点：左右轻抚胸部

フェイラン

部位	目标点数
小腿	0
大腿	20
双手	20
两腿间	10
腹部	20
胸	10
头发	10
额头	10
眼睛	10
嘴巴	20
颈部	20
手臂	20

调响关键点：左右轻抚腰部

ジオーカー

部位	目标点数
小腿	20
大腿	10
双手	20
两腿间	10
腹部	10
胸	10
头发	20
头角	0
眼睛	20
嘴巴	20
颈部	10
手臂	20

调响关键点：眼睛（长按）

カスミ

部位	目标点数
小腿	10
大腿	20
双手	20
两腿间	10
腹部	10
胸	20
头发	20
眼睛	0
嘴巴	20
颈部	20
手臂	20

调响关键点：嘴巴（长按）

アルト

部位	目标点数
小腿	20
大腿	20
双手	20
两腿间	10
腹部	10
胸	10
头发	10
眼睛	20
嘴巴	10
颈部	20
手臂	10

调响关键点：左右轻抚头部

ソプラ

部位	目标点数
小腿	20
大腿	20
两腿间	20
腹部	0
胸	20
头发	20
眼睛	20
嘴巴	10
颈部	20
手臂	10

调响关键点：胸部（长按）



据点篇

据点系统于第二章开启，玩家可以在据点内任意移动，找喜欢的角色进行对话交谈，或是前往世界地图挑战关卡。第五章还会在泳池（プ－ル）解锁小游戏，但除此之外据点几乎没什么用处。

世界地图（ワ－ルドマップ）

主线、支线、自由战斗都要在世界地图界面触发，用摇杆移动城堡到达有标记的地点后即可选择关卡，也可以按 L/R 快速选择地点。当城堡移动到关卡地点后，屏幕右侧会显示任务列表，其中 EVENT 代表主线或支线任务，BATTLE 代表自由战斗，主线和支线一旦打过了就不能重来，自由战斗可以随时挑战，另外战斗推荐等级在任务列表左上有显示，若任务只有剧情，则不会显示推荐等级。EVENT 列表中，任务名右侧有红色标志的代表主线剧情战斗，绿色标志则代表支线剧情战斗，大部分支线战斗需要先触发支线任务的剧情后才会出现。支线任务完成后就会消失，一般都能够获得比较好的奖励，比如用于强化“宝石爆发”的乐谱，以及角色专属的稀有饰品，以及每名角色的最强装备等等，也是用来提升等级的不错选择，建议在进行每章的主要任务前优先清理支线任务。



迷你游戏（ウォ－タ－バトル）

第五章开始后，前往据点的泳池即可花 500 金钱进行迷你游戏。游戏玩法很简单，选择三名角色按顺序组成队伍进行 1V1 的对战，每个角色都有自己的 HP 和 DEF（防御力），三名角色的 HP 的总和为团队 HP，组好队伍后按 Start 进入准备阶段。准备阶段选择角色要使用的宝石，选好后按 Start 出击等结果。宝石共有红、绿、蓝三种，依次有克制关系，而且宝石都有固定的数值，不同角色的宝石数值各不相同。当对战时发生了克制关系，被克制的一方会被直接秒杀，团队 HP 减少“对方宝石攻击力－我方角色防御力”的数值；相同颜色宝石为平手，团队 HP 不减。若能将对方 HP 削为 0，则判胜利，并能看到对方队伍最后一人的 Q 版福利；若对战结束时还没分出胜负，则当前团队 HP 最多的一方得胜。无论输赢都会得到奖章（赢：50 个，输：10 个），奖章可以用于在此交换一些无法用金钱购买的装备和道具。



行动点数（Break Point）

每章的主线战斗过后会进入战后整备，此时可以在据点内找角色们搭讪、送礼或进行秘密课程，以上行为都要消耗画面左上角的行动点数，消耗量在行动选项中有显示。随着主线的推进或完成支线任务后，行动点数最大值会增加。

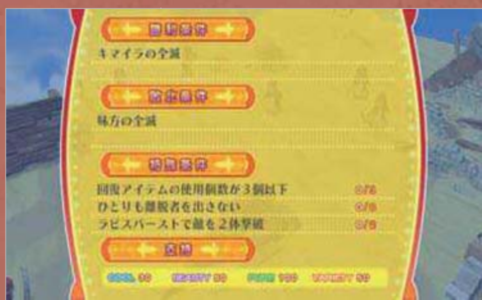
战斗篇

战斗界面



①男主角VP槽
②合唱槽，会用宝石标记合唱人数
③我方状态栏
④敌方状态栏
⑤伤害倍率
⑥最终伤害
⑦命中率
⑧行动顺序条
⑨行动内容
⑩光标所在的高度值

关卡条件



每关开始前会列出关卡条件，除了胜利条件和败北条件外，还有完成后能在关卡结算时得到道具的特殊条件，和摆出不同属性的姿势造型时 AP 点数的获得量。无论是战败与撤退，当前得到的经验值都会保留，但达成的特殊条件和得到的道具不会保留。

领队

在选择出击角色后，要设定一个领队，领队会以 VP100 点的状态出击；攻击敌人时伤害倍率增加 10%，命中率增加 80%，暴击率增加 15%；被攻击时伤害倍率减少 10%，回避率增加 20%；WC－5，获得经验值增加 20%，战后结算时获得的经验值和 AP 点数增加 20%。配合男主角的技能“チエンジリ－ダ－”加以利用，可增加输出效率。

经验值 & 升级

战斗中无论是攻击、打倒敌人、歌唱，还是使用支援系技能都会增加角色的经验值，另外根据我方防御敌人的等级差距，得到的经验值会补正，面对强敌时获得的经验值会更多。升级后角色的各个能力都会上升。

战斗方式

战斗时只要选择附近踩在红色格子上的单位就可以对其发动普通攻击，拿着不同武器的角色攻击范围不同。确认攻击前还能看到我方能够给予的伤害、命中率、敌人反击率等信息。选择角色自身会打开行动列表，选择其他有效的攻击方式。战斗结束后，未移动过的角色可以进行移动，然后选择角色的面向后进入待机状态。当敌人从角色的正面攻过来时，角色会受到原始伤害，从侧面、后方、高处受到攻击时，伤害倍率会增加，其中背击的伤害倍率最大，高处攻击会根据高度值调整倍率。这个机制对敌人也有效果，所以战斗过后选择合适的待机地点和面向是非常重要的。



歌唱&VP点数

Voice Point简称VP，用于发动EX攻击、EX技能、宝石爆发、二重唱用，VP点数每凑满100就会形成宝石显示在角色状态栏中，除男主角外，每个角色最多能有300VP。得到VP点数的方式有好几种，被选为领队出击时就会得到额外100点，也可以用男主角的技能“ギフトヴォイス”变相获得VP，最常用的途径就是歌唱了。

歌唱系统在剧情第二章就会开启，在行动列表中选择“コーリング”即可发动，发动时需要消耗HP最大值的5%，之后自身周围1格范围内的我方单位都会受到该角色的歌唱Buff加成，同时自身增加30VP点数，歌唱期间只要角色受到伤害歌唱就会中断，所以歌唱时最好让队友挡在前方。多人同时歌唱时，只要歌唱Buff范围有重叠部分，则会发动合唱，发动合唱的角色会得到“30×合唱人数”的VP，其他合唱角色会各得到30点VP。合唱状态中，歌唱角色的Buff范围和效果共享。



EX攻击&EX技能&宝石爆发

进行普通攻击前，按R就可以消耗100点VP发动EX攻击，比起普通攻击，伤害倍率稍高。在技能选择列表按R可以进入EX技能列表，EX技能都为角色技能的强化版（宝石爆发不列入内），范围更大，伤害更高，需要消耗100点VP，比起EX攻击更为划算。每个角色都有需要消耗300VP才能发动、一场战斗中仅能发动一次的宝石爆发，宝石爆发都是范围攻击，发动时有华丽的演出动画，但由于使用次数限制，所以战斗中要谨慎使用。另外完成特定的直线关卡能获得更为强力的宝石爆发。



二重唱（デュオ）

只要站位相邻2格以内，就可以选择行动列表中的“デュオ”进入二重唱选单，选单中大多是其他角色的技能，但不能使用EX技能，还有需要消耗200VP才能发动的合体技。使用二重唱能增加两人的好感度，用合体技时还能让两人都获得经验，高级角色可以利用这个系统帮助低级角色升级。



属性弱点

游戏中共有无、水、火、风、地、光、暗7种属性攻击，受到克制属性攻击时会在状态栏显示“WEAK”字样，此时伤害倍率会增加。每个敌人都会带有弱点属性，看准其弱点，选择适合的技能尽速将其解决吧！

异常/濒死状态、Z.O.C

游戏中共有12种异常状态，都会随着时间的经过而解除，每个角色只能同时持有一种异常状态，但异常状态有优先级，优先级高的会覆盖掉优先级低的。

当角色HP耗尽时会陷入濒死状态，角色将倒在地上无法行动，再次被攻击或轮到她行动时就会退场，用带有复活效果的技能或道具将其复活的画就可以避免退场的危险。

Z.O.C全称“Zone of Control”，说白了就是挡路的效果，部分角色的歌唱Buff带有Z.O.C效果，另外等级B以上的敌人都会带有Z.O.C效果，在地图中会以黄色格子显示。

战后结算

打完一场战斗后，会根据本场战斗角色的表现选出最佳打手、最佳辅助、最佳表演者，得到这些称号的角色会得到额外的AP点数奖励，击败敌人数越多的角色还会得到更多的经验奖励。击倒敌人数目最多且最低累积伤害达到100以上的角色能得到最佳打手称号；使用二重唱或回复道具/技能至少5次且次数最多的角色能得到最佳辅助的称号；得到AP点数至少50点且最多的角色能得到最佳表演者的称号。



主线全关卡攻略

第 1 话 动きはじめる刻

教学关 1

胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方被全灭
特殊条件	1. 我方角色没有 1 人脱离战场 2. 让アクア击破 1 名以上敌人 3. 让ジオ－カ－击破 1 名以上敌人

支持			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	100	50

关卡要点：本关为教学关，根据教程一步一步行动，让**アクア**躲在后面进行回复即可。不过要注意在最后让负责回复的**アクア**也击破 1 名敌人，以便达成本关的特殊条件。

第 2 话 アマデウス袭来！

教学关 2

胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方被全灭
特殊条件	1. 回复道具使用数在 3 个以下 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让ブリジッタ击破 2 名以上敌人



支持			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	100	50	30

关卡要点：同样是教学关卡，可以按照提示熟悉一下歌唱系统与 EX 系统。属于辅助系的**アクア**比较容易受到敌人的围攻，记得及时进行回复。另外 2 名角色可以专注于击破敌人，多利用歌唱积攒宝石，利用 EX 攻击会使战斗轻松不少。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
ジオ－カ－	回廊	うわぁぁぁあああん	－	好感度上升 10
ブリジッタ	プ－ル	わたくしの性分ですから	敬语で话しかける	好感度上升 30
アクア	食堂	初めての…	よく覚えていない	好感度上升 30

第 3 话 弱気な奏者

主要任务

シルフエン族の集落

推荐等级	10
胜利条件	全灭敌人
败北条件	ラナ脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数在 3 个以下 2. 让ラナ击破 2 名以上敌人 3. 使用 1 次表演

支持			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	30	50

关卡要点：本关的敌人都有 10 级左右，开始之前建议先利用自由战斗练练级（自由战斗中途撤退能够保留经验），开始会有技能借用与合体技的教学，合理利用能够更有效率地清理敌人。优先对付离我方较近的**ワイルドジラフ**，利用其弱点火属性进行攻击。远处的**キラ－ビ－**虽然伤害也很高，不过它会优先用命中率较低的中毒技能，只要不冒然靠近威胁不大，万一中毒了可以利用**ラナ**的技能来解除。**ラナ**虽然登场时已经 10 级，但实际输出并不算高，记得留 2 个残血敌人让她补刀。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
ジオ－カ－	司令室	教育し直してやる！	ちょこっと散步だよ	好感度上升 30
ラナ	プ－ル	耻ずかしくて言えない	とにかく话す	好感度上升 30
アクア	テラス	ブリジッタさんは…	－	好感度上升 10
ブリジッタ	食堂	おなか空いた	－	好感度上升 10

第 4 话 少女とロボと

主要任务

街外れの研究所

推荐等级	14
胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方被全灭
特殊条件	1. 回复道具使用数在 3 个以下 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 使用 EX 攻击击破 2 名以上敌人

支持			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	30	50	100

关卡要点：本关的敌人均为**マモルクン**，它们对无属性攻击具备较强的抗性，不过它们的弱点是风和水，用我方角色的对应技能可以轻松应付。由于本关需要用 EX 攻击解决掉 2 名敌人，而且敌人并不会开场就主动进攻，所以建议在开场时让能够进行歌唱的角色一边进行一边向前推进。积攒的宝石足够后，用对应敌人弱点属性的 EX 技能可以轻松带走不是满血的敌人。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
ラナ	司令室	花嫁修业中です	－	好感度上升 10
パルス	回廊（右侧）	おしえてア·ゲ·ル！	ケガしないよな？	好感度上升 30
アクア	プ－ル	魔法をかけて	まいったな⇒俺はどこにも行かない	好感度共计上升 75、获得イベント CG01
ジオ－カ－	プ－ル	気を引き締めておけ	－	好感度上升 10
シ－ナ	动力室	致命的ディスよ	俺は女に兴味はない	好感度上升 30

第 5 话 悲しみの逃亡者

主要任务

大图书馆

推荐等级	17
胜利条件	全灭敌人
败北条件	ヒソカ脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数在 3 个以下 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让ヒソカ击破 3 名以上敌人

支持			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	30	50	100

关卡要点：**ヒソカ**开始会被困在敌人之中，不过可以从地图右侧向我方大部队靠拢，途中可以用技能催眠右侧的 2 名敌人。我方大部队可以先清理掉出击点附近的敌人。待**ヒソカ**合流之后，可以先让角色逐一发动歌唱，直到所有角色的宝石基本攒满，之后的战斗就很轻松了。可以让**ヒソカ**对 3 名残血敌人进行补刀，来达成本关的特殊条件。



战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
アクア	司令室	わたしのことを大切に	－	好感度上升 10
ブリジッタ	回廊（左侧）	素直じゃありませんね	－	好感度上升 10
パルス	回廊（右侧）	もうけ话？	－	好感度上升 12
ヒソカ	ステ－ジ	あたしにできること	ものまねしろ	好感度上升 28
ジオ－カ－	动力室	悪いことではないのだな	みんな強くなるだろうな⇒かわいかったのになあ	好感度共计上升 75、获得イベント CG02

第6话 眠りおおき魔女

主要任务

森の街遗迹

推荐等级：19

胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方被全灭
特殊条件	1. 回复道具使用数在3个以下 2. 我方角色没有1人脱离战场 3. 使用“宝石爆发”击破2名以上敌人

支持			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	100	50	30

关卡要点：本战我方被兵分两路，记得在两侧都安排带有带有强力属性攻击的角色。敌人只有2种，各自都有一定需要注意的地方。**ワンダ－ゴ－スト**免疫无属性伤害，但可以用其他属性攻击对付它们，利用好就能轻松应对。**ウイッチゴ－レム**皮糙肉厚，最好的应对方法就是通过歌唱积攒宝石，最后通过“宝石爆发”来给予他们大伤害，顺便还能够达成本关的特殊条件。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
シ－ナ	司令室	どこに隐した!!	–	好感度上升12
ヴァイオレット	回廊(左侧)	心地よいものだな	くすぐってやるぞ	好感度上升30
アクア	回廊(右侧)	好みは…	–	好感度上升10
ラナ	テラス	とても…乐しい	–	好感度上升10
ジォ－カ－	ステ－ジ	ストレス解消	–	好感度上升10
ブリジッタ	动力室	こんな约束は…	食わせてみるか⇒そんなことはない	好感度共计上升75、获得イベント CG03



第7话 人ならざる鬼

主要任务

中华の街内・桥

推荐等级：22

胜利条件	全灭敌人
败北条件	フェイラン脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数在3个以下 2. 我方角色没有1人脱离战场 3. 让フェイラン击破3名以上敌人

支持			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
30	50	100	50

关卡要点：我方的出击点被分隔在两侧，其中有4人在左侧，另外2人在右侧。右侧的我方可以在打倒2个拦路的**ロックゴ－レム**后，越过悬崖与大部队合流。**ロックゴ－レム**的物理防御较高，虽然有减轻属性伤害的技能，不过还是用其弱点属性对付比较妥当。本关中的鬼系敌人都具备减轻地属性伤害的能力，不过用地属性伤害打败他们的话，能够掉落道具。BOSS **ジ－ルオ**可以理解为强化版的鬼系敌人，用其弱点属性对其远程攻击比较妥当。记得本关要让新角色**フェイラン**击破3名敌人，不过她的攻击为地属性，可以让她通过二重奏借用其他角色的技能来击倒残血的敌人。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
ジォ－カ－	プ－ル	たくましくなって	技を磨くのに一生悬命で	好感度上升30
パルス	プ－ル	机械音はおちつく	–	好感度上升12
ヴァイオレット	テラス	话はべつだ	–	好感度上升12
ヒソカ	食堂	非常食!	–	好感度上升12
フェイラン	ステ－ジ	それが梦ね	レディ－フア－ストだ	好感度上升30
ラナ	动力室	不安になったら	怖いなんて言うな⇒どれも本当のラナだった	好感度共计上升75、获得イベント CG04

第8话 悪魔骑士のひみつ

主要任务

ネ－ヴェ

推荐等级：28

胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方被全灭
特殊条件	1. 回复道具使用数在3个以下 2. 我方角色没有1人脱离战场 3. 使用“宝石爆发”击破2名以上敌人

支持			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	30	50

关卡要点：十分简单的一关，开场先用歌唱积攒宝石，之后直接往前推进即可。敌人虽然数量不少，但针对他们的弱点属性就能轻松对付，别忘了让2名角色积攒3颗宝石，再用必杀技“宝石爆发”干掉2名敌人。



主要任务

ネ－ヴェ王城

推荐等级：30

胜利条件	击破キマイラ
败北条件	我方被全灭
特殊条件	1. 回复道具使用数在3个以下 2. 我方角色没有1人脱离战场 3. 使用“宝石爆发”击破2名以上敌人

支持			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	30	50

关卡要点：本关只需要击败BOSS就能过关，但全灭敌人也并不算困难。由于要用“宝石爆发”击破2名敌人，所以开场还是要用歌唱积攒宝石。此外，本关开始**ジォ－カ－**也能够使用歌唱了，这也使得她的实用度大增。作为BOSS的**キマイラ**抗风属性与火属性，但是弱点为光属性，利用**ヴァイオレット**的光属性攻击对付它即可。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
ヴァイオレット	司令室	身を焦がす…	–	好感度上升12
ジォ－カ－	回廊(左侧)	私は死ねない	–	好感度上升10
ブリジッタ	回廊(左侧)	共に	–	好感度上升10
フェイラン	回廊(右侧)	修行始めるね!	–	好感度上升12
パルス	回廊(右侧)	大发明!?	–	好感度上升12
アクア	プ－ル	どっちが本当?	–	好感度上升10
ヒソカ	プ－ル	ただの趣味	–	好感度上升12
ラナ	食堂	どうぞ召し上がれ	–	好感度上升10
シ－ナ	ステ－ジ	邪魔するな!	–	好感度上升12



第 9 话 囚われの领主

主要任务

灭んだ町

推荐等级：30

胜利条件	全灭キマイラ
败北条件	我方被全灭
特殊条件	1. 回复道具使用数在 3 个以下 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 使用“宝石爆发”击破 2 名以上敌人

支持			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
30	50	100	50

关卡要点：本关都是人形敌人，一开始我方会处于被包围状态，因此不能在开场进行歌唱积攒宝石。法师型敌人会使用范围型技能，应当优先消灭。在把杂兵清理差不多了之后，可以开始将两名“宝石爆发”属性不为火或风的角色的宝石积攒满，之后让其他角色削弱 2 个 BOSS 的 HP，最后用“宝石爆发”终结它们即可。本关结束后会直接进入第 10 话，并没有“战后整备”环节。

第 10 话 怀かしき再会

剧情战斗

推荐等级：无

胜利条件	全灭敌人
败北条件	カスミ脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数在 3 个以下 2. 使用 EX 攻击击破 1 名以上敌人

支持			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	100	50	30

关卡要点：本关只有**カスミ**一人出击，不过她的等级很高，敌人也仅仅只有 3 名，总得来说很好对付。初期可以利用男主角的“指挥技能”让 1 名敌人陷入异常状态，之后优先对付另外 2 名。只剩最后 1 名敌人时，先用歌唱积攒宝石，最后记得用 EX 攻击终结敌人。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
ブリジッタ	司令室	お归りなさい	–	好感度上升 10
パルス	回廊（右側）	心配しているのに	–	好感度上升 12
シ－ナ	回廊（右側）	早く作ってくださいね	–	好感度上升 12
カスミ	回廊（左側）	手のかかる子ほど	アイドルを手に入れること	好感度上升 30
ヴァイオレット	プ－ル	乐しみにしておくがいい	–	好感度上升 12
ジオ－カ－	プ－ル	せめて母亲と	–	好感度上升 10
ヒソカ	テラス	あたしの得意技	–	好感度上升 12
アクア	食堂	配したんだよ	–	好感度上升 10
フェイラン	ステ－ジ	大感谢ね	–	好感度上升 12
ラナ	动力室	大切なこと	–	好感度上升 10

第 11 话 ふたりの奏者

主要任务

サンクチュエ－ル

推荐等级：41

胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方被全灭
特殊条件	1. 回复道具使用数在 3 个以下 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 使用“宝石爆发”击破 2 名以上敌人

支持			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	100	50	30

关卡要点：我方的出击点处于角落中，而敌人都带有 Z.O.C 效果，很容易将我方封在角落里。邪心魔像拥有混乱技能，而且伤害较高，不过 HP 较低，建议用属性攻击优先清除。**レッドホ－ネット**拥有让范围我方中毒的技能，应当准备好恢复“毒”异常状态的道具，或是让拥有恢复异常状态的技能的**ラナ**出击，做好准备便可轻松过关。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
ヒソカ	司令室	分かち合えるということは	ない⇒かもな	好感度共计上升 75，获得イベント CG07
パルス	回廊（右側）	おねがいひとつ	くすぐりで反击⇒新しい发明の实验台じゃなければ	好感度共计上升 75，获得イベント CG05
ヴァイオレット	回廊（左側）	真のボスは	–	好感度上升 12
フェイラン	プ－ル	鬼族にとっての	ちょっとやってみるか	好感度上升 32
アクア	テラス	わたしの乐しみ	もらい手がいればだけど	好感度上升 30



第 12 话 ソワレ学院へようこそ

主要任务

姿见の塔内部

推荐等级：51

胜利条件	全灭敌人
败北条件	1. アルト脱离战场 2. ソプラ脱离战场
特殊条件	1. 让アルト击破 2 名以上敌人 2. 让ソプラ击破 2 名以上敌人 3. 使用“宝石爆发”击破 1 名以上敌人

支持			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	100	50

关卡要点：本任务为 3 连战，新角色**アルト**和**ソプラ**为强制出战，并且实力不算强，另外 4 名角色尽量选择主力输出与回复型角色。3 场战斗的杂兵配置类似，总得来说不难对付，针对弱点属性进行攻击，并注意恢复中毒等异常状态即可。敌人中有不少是以十字型站位登场的，可以直接用十字型的范围技能轰杀。

第 3 场战斗会出现特殊条件，并且会出现**ドッペル・アルト**与**ドッペル・ソプラ**两个 BOSS。本战开始后建议优先用歌唱积攒宝石，随后用范围型技能迅速清理敌人，记得让**アルト**和**ソプラ**各击破 2 名敌人。2 个 BOSS 中，**ドッペル・アルト**不仅拥有范围型攻击技能，还会让范围内的我方角色进入灼烧状态，建议优先用“宝石爆发”对付她。灼烧状态下的持续扣血量十分惊人，注意及时进行回复。**ドッペル・ソプラ**的实力稍有逊色，同样用“宝石爆发”或合体技招呼她即可。

战后整备

本话的战后整备开始前会出现分支选项，选择“アルトを连れていく”会进入アルト路线；选择“ソプラを连れていく”则会进入 ソプラ路线。两条路线的关卡大致相同，只是诸如特殊条件等细节可能不同。此外，2 名角色的加入顺序会有所不同，被玩家选择的一方会优先加入，并且在战斗整备阶段会有特殊的对话选项。

角色	地点	对话	最佳选项	效果
カスミ	司令室	梦のきっかけは	–	好感度上升 12
ジオ－カ－	回廊（左側）	信じて出した答えなら	–	好感度上升 10
シ－ナ	回廊（右側）	见どころがあります!	シ－ナといっしょにするな⇒俺はシ－ナが好きだ	好感度共计上升 75，获得イベント CG06
ラナ	回廊（右側）	わかりました	掟は无视だ	好感度上升 32
ブリジッタ	食堂	母を失った气持ち	–	好感度上升 10
フェイラン	ステ－ジ	よくわからないね…	–	好感度上升 12
ヴァイオレット	动力室	ごちそうさまです	もちろん手伝う⇒それでも礼を言いたい	好感度共计上升 75，获得イベント CG08

第 13 话 道、隔たりて

主要任务

荒野の岩山

推荐等级：56

胜利条件	全灭敌人
败北条件	アルト（ソプラ）脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数在 3 个以下 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 使用“宝石爆发”击破 2 名以上敌人

支持			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	100	50

关卡要点：我方的出击点与敌人相隔较远，可以利用这一优势在开场时积攒宝石，不过要注意敌人会跨过悬崖主动进攻。人形敌人比较好对付，优先对付弓箭手和法师即可。**グリードデーモン**拥有威力较高的范围技能，可以考虑优先用“宝石爆发”秒杀。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
パルス	司令室	イエス、オア、ノー?	イエス	好感度上升 32
ブリジッタ	回廊（左侧）	胜负してくださるの?	运赖みの胜负	好感度上升 30
ヒソカ	回廊（左侧）	身体が胜手に	寂しいよ	好感度上升 28
アルト（仅アルト线）	プール	绝対に秘密です	すごいな	好感度上升 34
ソプラ（仅ソプラ线）	プール	ぜーんぶ计算だよ	ソプラが天才だから	好感度上升 34
ラナ	テラス	记忆の中で	–	好感度上升 10
アクア	ステージ	悪いことじゃないよね	–	好感度上升 10
カスミ	动力室	すごく爱おしくて	见た⇒俺のものだろ	好感度共计上升 75，获得イベント CG10

第 14 话 届かない想い

主要任务

沙尘の祭坛

推荐等级：58

胜利条件	击破リプラ
败北条件	アルト（ソプラ）脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数在 3 个以下 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 在打倒ソプラ（アルト）的情况下胜利

支持（アルト线）			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	30	50

支持（ソプラ线）			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
30	50	100	50

关卡要点：本战开始时，**アルト**与**ソプラ**会被孤立在一个区域中，玩家所选定的一方必须和另一方开战。所以在战斗开始前，可以先练一练**アルト**与**ソプラ**中玩家所选一方的等级，并且为她装备好回复道具，这样就能轻松在单挑中获胜，注意让她在过关前战胜对手，以便达成本战的特殊条件。本关的杂兵比较好对付，它们的颜色对应了它们的属性抗性，不过他们的弱点都是光属性，用物理攻击也能造成大伤害，称敌人比较密集时使用范围技能是不错的选择。作为 BOSS 登场的**リプラ**可以说是目前为止最强的敌人，不仅 HP 高，而且水、火、风、地这 4 种属性的攻击对其造成的伤害减半。她的技能均为十字型，伤害颇高，注意不要让我方角色的站位太过密集，最好能够带上具备范围型回复技能的角色。光属性是她的弱点，不过个人感觉用无属性技能对付她效率更高。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
ラナ	司令室	ラナは安心	–	好感度上升 10
ブリジッタ	回廊（左侧）	らしくあるために	–	好感度上升 10
アルト（仅アルト线）	回廊（左侧）	助けに行かなきゃ	–	好感度上升 17
ソプラ（仅ソプラ线）	回廊（左侧）	アルトの气持ち	–	好感度上升 17
カスミ	回廊（左侧）	どうすればいいの?	–	好感度上升 12
フェイラン	プール	修行するね！	嫌な预感がする⇒カイランのモノマネ	好感度共计上升 75，获得イベント CG09
シーナ	プール	真正の“どヘンタイ”	それだけかよ	好感度上升 32
ヴァイオレット	テラス	禁断症状が！	分かつたよ	好感度上升 32
ヒソカ	ステージ	かまってあげる	–	好感度上升 12
ジォーカー	动力室	素直に	–	好感度上升 10

第 15 话 溶け合う旋律

主要任务

沙尘の祭坛

推荐等级：60

胜利条件	击破リプラ
败北条件	アルト（ソプラ）脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数在 3 个以下 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 在打倒ソプラ（アルト）的情况下胜利

支持（アルト线）			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	30	50

支持（ソプラ线）			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
30	50	100	50

关卡要点：本战的敌人配置与上一战类似，特殊条件与过关条件也一样。不过多出了强力杂兵**ジェネラルオーク**，它们同样拥有受到 4 属性伤害减半的能力，用无属性技能或光属性技能对付它们吧。**アルト（ソプラ）**位于战场最后侧，但**リプラ**位于战场中央，因此可以在开场时可以兵分两路，先绕过难缠的**リプラ**，对付后方的**アルト（ソプラ）**以达成特殊条件。**リプラ**的等级比上一关更高，不过应对方法还是一样，注意站位避免其使用范围型技能即可。本关结束后会直接进入第 16 话，并没有战后整备阶段。



第 16 话 崩坏の福音

剧情战斗

推荐等级：无

胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方被全灭
特殊条件	1. 回复道具使用数在 3 个以下 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 使用指挥技能“ピンナップショット”拍摄 2 枚写真

支持			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	100	100	100

关卡要点：十分简单的一关，敌人虽然有 70 级，但是只有 1 只，可以在我方全员攒满宝石后连续用“宝石爆发”将其轰杀。不过过关前别忘了用男主角的“**ピンナップショット**”拍摄 2 枚写真。

战后整备

注：本话开始ソプラ和アルト都可以进行对话，玩家所选路线外的另一名角色的对话会与选择其路线时稍有不同，不过涉及分支的重要对话仍不变，表格中将不再列出。

角色	地点	对话	最佳选项	效果
ヒソカ	司令室	あたしの中で生きている	–	好感度上升 12
ヴァイオレット	回廊（左侧）	感谢しているぞ	–	好感度上升 12
カスミ	回廊（左侧）	准备万端	–	好感度上升 12
ソプラ（仅ソプラ线）	回廊（左侧）	兴味持つてね♪	やけにうれしそうだな?	好感度上升 34
フェイラン	回廊（右侧）	心头灭却…?	–	好感度上升 12
シーナ	回廊（右侧）	足りナ～イ	–	好感度上升 12
アクア	回廊（右侧）	カラカラくん	–	好感度上升 10
ジォーカー	食堂	あれはもしや…	一口だけなら	好感度上升 30
ブリジッタ	ステージ	心配无用！	–	好感度上升 10
アルト（仅アルト线）	ステージ	もつと理解したいんだ	俺は大した人间じゃない	好感度上升 24

第 17 话 迫りくる暗

主要任务 スキエンティア

推荐等级：66

胜利条件	全灭敌人
败北条件	ヒソカ脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数在 3 个以下 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让ヒソカ击破 3 名以上敌人

支持			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	30	50	100

关卡要点：本战**ヒソカ**强制出击，可以在此之前练练她的等级。战场较小的一关，敌人分布较为密集，且基本都带有让我方陷入异常状态的技能，尤其是黑麒麟的麻痹，一旦被敌人包围很容易陷入苦战。建议采取前两回合攒宝石，之后用范围型必杀技清理杂兵的战。注意**カ－ススライム**会为自己回复 HP，建议留到最后集火对付。

主要任务 大图书馆の地下

推荐等级：67

胜利条件	全灭敌人
败北条件	ヒソカ脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数在 3 个以下 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让ヒソカ击破 3 名以上敌人

支持			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	30	50	100

关卡要点：本战的敌人构成基本与上一战相同，数量还要更多一点。出击点附近的 3 名敌人可以用十字型技能进行同时攻击，很快就能清除。之后可以一边等待敌人进攻，一边积攒宝石。本战敌人的应对方法与上一战一样，优先对付麻烦的黑麒麟，会回血的**カ－ススライム**则留到最后对付。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
カスミ	司令室	再教育！	ごめんなさい	好感度上升 32
ブリジッタ	回廊（左侧）	仕方ありませんね	–	好感度上升 10
ヒソカ	回廊（左侧）	见习おう！	–	好感度上升 12
ラナ	回廊（右侧）	ラナの务め	–	好感度上升 10
フェイラン	プ－ル	分けてあげたいね	–	好感度上升 12
パルス	プ－ル	どうしよう…	反省するんだな	好感度上升 32
シ－ナ	テラス	赏金王！	–	好感度上升 12
アルト（仅アルト线）	动力室	うらやましいな	–	好感度上升 17
ソプラ（仅ソプラ线）	动力室	いろんな话を闻かせてね	–	好感度上升 17

第 18 话 ひとつの勇气

主要任务 シルフエン族の集落

推荐等级：70

胜利条件	击破キマイラロ－ド
败北条件	我方被全灭
特殊条件	1. 回复道具使用数在 3 个以下 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 使用“宝石爆发”击破 2 名以上敌人

支持			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	100	100	100

关卡要点：从本章节开始，每一章开始时，与男主角好感度达到 5 格的角色会向男主角寄信，此时前往回廊处自己的房间，就可以从向主角寄信的女性角色中选出 3 人（选之前记得存档，3 人中的 1 至 2 人可能会因为嫉妒而离开）。之后可以在**テラス**与她们相遇，并且各触发一次“秘密课程”环节，每名角色只能进行一次。

本战的杂兵都为上一章出现过的，不过等级更高。**キマイラロ－ド**面前还有好几只**カ－ススライム**，它们都会使用威力较高的十字型技能。为了分散敌人兵力，建议让我方角色兵分两路进军，注意**カ－ススライム**会回复 HP，尽量不要留下残血。本关击破**キマイラロ－ド**就能过关，它的 HP 不算高，如果攻过来可以考虑直接集火它，不过它在濒死时也会使用回复技能，一定要在我方行动内集中火力击破它。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
フェイラン	司令室	想像しちゃダメね！	确かに	好感度上升 32
ジオ－カ－	回廊（左侧）	私が一番见てきた	–	好感度上升 10
アルト（仅アルト线）	回廊（左侧）	失ってた气持ち	うれしかったのか？⇒アルトがどうして变わったのか	好感度共计上升 84，获得イベント CG11
アクア	回廊（右侧）	どうすれば休めるの？	–	好感度上升 10
ソプラ（仅ソプラ线）	プ－ル	男に二言はなしだよ	もう 1 回だけだぞ⇒なんて书いたか确认させる	好感度共计上升 84，获得イベント CG12
ラナ	テラス	よろしく…です	–	好感度上升 10
パルス	食堂	大きくなぁれ	–	好感度上升 12
ブリジッタ	ステ－ジ	それは喜びですわ	大事なものだな	好感度上升 30

第 19 话 异なる鬼と异なるヒト

主要任务 ネ－ヴエ

推荐等级：73

胜利条件	全灭敌人
败北条件	ジオ－カ－脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数在 3 个以下 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让ジオ－カ－击破 3 名以上敌人

支持			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	30	50

关卡要点：本关**ジオ－カ－**会强制出击，如果等级太低的话可以在开战前适当练一下。我方开场会被敌人左右夹击，好在敌人都不强，建议优先清理一侧的敌人，之后再集火另外一侧。**ジオ－カ－**的无属性技能十分强力，很轻松就能达成特殊条件。

主要任务 中华の街内・桥

推荐等级：74

胜利条件	全灭敌人
败北条件	フェイラン脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数在 3 个以下 2. 我方角色没有 1 人脱离战场 3. 让フェイラン击破 3 名以上敌人

支持			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	50	30	50

关卡要点：本关的强制出击角色为**フェイラン**，敌人较为强力，需要让回复型角色出击。前排的敌人比较好对付，但是后排的**カ－スリザ－ド**和**カ－スデビル**不仅皮糙肉厚，而且拥有高伤害的范围型技能，建议在积攒宝石后用“宝石爆发”快速清扫。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
ジオ－カ－	司令室	幸せ	–	好感度上升 10
ヒソカ	回廊（左侧）	“みんな”で	–	好感度上升 12
カスミ	回廊（左侧）	すごくうれしいこと	–	好感度上升 12
シ－ナ	プ－ル	ワクワクする响きしょ？	谁にも使うな	好感度上升 32
ラナ	テラス	もうひとり增えました	风以外の声も闻こえる？	好感度上升 32
フェイラン	食堂	カンパイ！	–	好感度上升 12
ヴァイオレット	ステ－ジ	言いなりだったかも？	ちょっとはな？	好感度上升 32



第20话 空の终わり

主要任务

アールアージュ王城

推荐等级	76
胜利条件	击破ウィリアム
败北条件	ブリジッタ脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数在3个以下 2. 我方角色没有1人脱离战场 3. 让ブリジッタ击破3名以上敌人

支持			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	100	50	30

关卡要点：本关**ブリジッタ**强制出击，可以先提升一下她的实力。BOSS位于台阶之上，左右两侧都有杂兵堵路，为了效率可以兵分两路行动，不过一旦被围攻要注意回复。BOSS虽然十分强力，而且会给我方附加死亡倒计时的异常状态，但行动缓慢，可以在清理完杂兵后先在台阶下用歌唱积攒宝石，之后直接用连续的“宝石爆发”和合体技招呼它即可。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
アルト（仅アルト线）	一方通行な想い?	あきらめるな		好感度上升34
アクア	回廊（右侧）	深く考えなくていいのっ	–	好感度上升10
パルス	回廊（右侧）	ざんしんな…?	–	好感度上升12
シ–ナ	回廊（右侧）	条件次第で	–	好感度上升12
ヒソカ	プ–ル	本气って言ったら?	抱きしめる	好感度上升30
カスミ	テラス	自慢しちゃった	先生のおかげだよ	好感度上升32
ソプラ（仅ソプラ线）	食堂	かくれんぼ	寂しかった	好感度上升34
ヴァイオレット	ステ–ジ	よく见ておいてやれ	–	好感度上升12
ブリジット	动力室	今は…	–	好感度上升10

第21话 いにしえの魔女

主要任务

森の街遗迹·深部

推荐等级	76、77（第二战、第三战）
胜利条件	全灭敌人
败北条件	ヴァイオレット脱离战场
特殊条件	1. 回复道具使用数在3个以下 2. 我方角色没有1人脱离战场 3. 让ヴァイオレット击破3名以上敌人

支持			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
50	100	50	30

关卡要点：本章的战斗**ヴァイオレット**都会强制出击，可以先提升一下她的实力。本任务一共要进行三场战斗，第一战十分简单，敌人很弱而且数量不多。注意要让拥有回复异常状态的技能的角色出击，因为**ヘルサ–ヴエント**会给我方附加死亡倒计时，被附加了该状态的角色3回合后就会自动陷入战斗不能的状态十分麻烦。不过**ヘルサ–ヴエント**对属性攻击基本没有抗性，开场就迅速利用属性技能清理他们吧。**ハイガ–ディアン**虽然HP稍高，但构不成什么威胁，用无属性攻击对付即可。第二战、第三战的敌人配置与第一战相同，只是数量上有所增加，应对措施也和之前一样，记得在第三战时让**ヴァイオレット**击破3名以上敌人，来达成这一战的特殊条件。

战后整备

角色	地点	对话	最佳选项	效果
アクア	司令室	お母さんのこと覚えてる?	–	好感度上升10
ヒソカ	回廊（左侧）	前进あるのみっ	–	好感度上升12
ヴァイオレット	回廊（左侧）	ほぐしておけよ	–	好感度上升12
ソプラ	回廊（左侧）	心配させたくないんだ	–	好感度上升17
ラナ	回廊（右侧）	自信を持って	–	好感度上升10
フェイラン	回廊（右侧）	信じるよ	–	好感度上升12
ジオ–カ–	プ–ル	战斗准备!	–	好感度上升10
アルト	プ–ル	色々と心配で	–	好感度上升17
シ–ナ	テラス	お母さんディス!	–	好感度上升12
ブリジッタ	食堂	何か特别な	–	好感度上升10
パルス	ステ–ジ	あずけてみない?	–	好感度上升12
カスミ	动力室	私の运命は…	–	好感度上升12

第22话 集いしモノたち

主要任务

暗の砂漠

推荐等级	78
胜利条件	1. 在400的倒计时内防止敌人入侵指定地点 2. 全灭敌人
败北条件	1. 在400的倒计时内敌人入侵指定区域 2. 我方被全灭
特殊条件	1. 回复道具使用数在3个以下 2. 我方角色没有1人脱离战场 3. 使用“宝石爆发”击破2名以上敌人

支持			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	100	100	100

关卡要点：比较麻烦的一关，需要在限制时间内阻止敌人到达地图最下方的指定区域。限制时间一共400，战场上每一个单位的行动都能使限制时间减少1至5点不等，减到0即可过关。限制时间每减少50左右，就会有1名敌方增援出现。虽然敌人大部分都会集中在中央区域，但两侧的敌人也有可能直接趁虚而入，所以建议在中央安排4名角色防守，另外2名角色则去对付两侧的敌人。值得一提的是，敌我双方都能直接跨过只有1格的岩浆区域，这很有可能成为敌人的捷径。**カ–ススライム**会在血量减少后优先对自己回复，而我方的技能使用次数是有限的，因此我们的主要攻击目标还是其他敌人，可以在攻击其他敌人的时候用范围技能顺便使周围的**カ–ススライム**伤血，这样它们就会优先对自己进行回复，而不会对我方造成威胁。人形敌人会使用大威力的范围型法术，注意及时对残血队友进行回复。男主角的技能**グラビティフォ–ル**能够使敌人的全体行动顺序延迟，从而使得我方角色的行动优先级更高，在本关十分实用。



主要任务

暗の砂漠

推荐等级	79
胜利条件	击破リブラ
败北条件	我方被全灭
特殊条件	1. 回复道具使用数在3个以下 2. 我方角色没有1人脱离战场 3. 使用“宝石爆发”击破2名以上敌人

支持			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	100	100	100

关卡要点：常规的推进战，前排的敌人比较弱，可以抓紧时间快速解决。由于只需击破**リブラ**即可胜利，所以如果她主动进攻的话，可以不管一旁的**ストレイデビル**直接集火她。如果要达成特殊条件的话，记得开场进行歌唱积攒宝石。本章的战后整备并没有对话事件，所有角色都只能送礼物或进行秘密课程，因此就不再列出。在战后整备结束后，玩家需要从好感度与主角满格的角色中选出1名确定为最终在一起的对象，之后能看到与该名角色的专属剧情。



最终话 旋律、鸣り响きて

主要任务

暗の砂漠

推荐等级：80

胜利条件	1. 击破魔神アスワド 2. 击破リブラ
败北条件	我方被全灭
特殊条件	无

支持			
COOL	BEAUTY	PURE	VARIETY
100	100	100	100

关卡要点：本关一定要让拥有光属性技能的强力角色出击，并准备好充足的回复手段。魔神**アスワド**位于战场后侧，想要接近它必须通过两侧的道路，不过在此之前还是优先解决场上的杂兵。BOSS的攻击几乎是全屏的，技能的范围呈十字型，所以尽量不要让我方角色站得太过紧密。中央和后侧的敌人建议在中央区域消灭，之后可以先用歌唱把我方角色的宝石攒满。再兵分两路前进，顺便清理两侧的敌人，记得节省光属性和无属性技能的使用次数。接近BOSS后，首先要破坏其左肢和右肢，HP都为500，用无属性攻击可以轻松对付。破坏后其本体会出现，本体拥有800的HP，而且可以让除光属性攻击以外的攻击伤害减半，在HP低于一定程度后会暴走，并且每回合会回复40点的HP。此外，它还能复活之前已经脱离战场的杂兵，因此最好要速战速决。建议先轮番用"宝石爆发"对其本体输出，之后再利用二重唱使用光属性技能对BOSS输出，一般经过3个轮回能够结束战斗，用主角的指挥技能强化属性攻击伤害的也能提高效率。

击破魔神**アスワド**后直接进入第二战，地图与上一战基本一样，不过这次需要对付的是**リブラ**。周围的敌人可以不管，直接击破拦在BOSS面前的敌人破除Z.O.C，之后直接用光属性攻击对**リブラ**输出即可，比上一战要简单许多。击破**リブラ**本章结束，之后就能迎来大结局了，上一章最后被玩家选中的女性角色还会有日后谈的剧情。



多周目要素与继承

一周目通关后可以获得使我方全员获得的经验值+25%的特殊道具，二周目通关后则会获得使我方全员获得的经验值+50%的特殊道具。二周目游戏时，教程将会被省略，各角色对话事件提升的好感度会得到增加，并且会追加二周目独有的支线任务。

二周目的继承要素为金钱、胜利奖章（迷你游戏中换取奖品的代币）、每名角色的全部AP（已使用的会得到返还）、已经习得的技能与POSE、已换取的迷你游戏奖品、回复道具、礼品、稀有饰品、明星排行榜等级以及画廊相关的道具，不过每名角色的成长状态（包括等级和养成路线的状态）都会被重置。

奖杯相关

奖杯综述

本作的奖杯获得难度看似很低，但实则十分耗时间。虽然大部分的奖杯都可以在一周目游戏时积累获得，但是有两个奖杯花费的时间较多，总得来说还是需要进行二周目游戏的。下面会给出本作的奖杯列表供大家参考，并会对两个难点奖杯进行说明。

奖杯列表

奖杯名称	属性	取得方法
トロフィ－コンプリ－ト	白金	取得其他所有奖杯
大团圆！	金杯	通关游戏
お悩み全解决！	金杯	完成所有支线任务（DLC和多周目新增任务除外）
念愿のトップアイドル！	金杯	1名角色的星级达到S
传说の歌声	金杯	累计进行了300次歌唱
オシャレコ－ディネイタ－	金杯	收集了40种以上的稀有饰品
ボクらのオアシス	金杯	收集了30种以上的泳装装备
オ－ルスタ－ストライク	金杯	使用了所有我方角色的合体技
名指挥者	银杯	使用了200次以上主角的指挥技能
力を合わせてみんな仲良く	银杯	总计使用了100次以上的二重奏与合体技
カリスマカメラマン	银杯	分别拍摄了30张以上的4种魅力属性的照片
ランキング三冠王！	银杯	我方同一名角色获得一次战斗排名中的最佳打手、最佳辅助、最佳表演者
水着ブレイカ－！	银杯	在迷你游戏中破坏对手泳装并取得胜利10次以上
调响マスタ－	银杯	进行了20次以上的秘密课程与EX课程
さすがお兄ちゃん！	银杯	完成了30个以上的支线任务（DLC和多周目新增任务除外）
两思い	银杯	完成了与1名角色的路线结局
プロデュ－スマイスタ－	银杯	使1名角色到达养成路线的最后阶段
初阵胜利！	铜杯	第一次取得战斗胜利
リベンジバトル	铜杯	在任务失败后选择再次挑战
アンサンブル！	铜杯	通过使用"歌唱"达成6重唱（SEXTET）
初めてのオシャレ	铜杯	获得了1件能够改变角色外形的稀有饰品
初めての水着	铜杯	获得了1件泳装装备
お愿いお兄ちゃん！	铜杯	完成了15个支线任务（DLC和多周目新增任务除外）
ニュ－ソング	铜杯	通过收集1份完整的谱面使1名角色习得第2个"宝石爆发"
搦め手名人	铜杯	总计50次以上使敌人陷入异常状态
大魔法结界	铜杯	全部我方角色都使用了1次以上的"宝石爆发"
驱け出し指挥者	铜杯	使用了10次以上主角的指挥技能

难点奖杯说明

オ－ルスタ－ストライク：12名我方角色都可以与出自己以外的11名角色使用合体技，不过要求2名角色的好感度达到3格以上。需要注意的是，同样2名角色，合体技的发动方不同的话即算2个不同的合体技，也就是说，每名角色要发动11次合体技，12名角色一共是132次。建议在二周目把好感度提升得差不多后再专心找一个关卡刷，建议一名角色一名角色刷，用表格来统计比较好。如果女性角色间的好感度不够高的话，可以先进行二周目限定任务"ビ－チフラッグ争夺战"，这样就能获得全员份的提升女性角色之间好感度的礼品，可以大大提高提升好感度的效率。

ボクらのオアシス：泳装装备只能通过迷你游戏胜利后获得的奖章换取，每名角色有3套泳装，分别需要300枚、400枚以及600枚奖章换取。要集齐30套泳装的话，必须换取12件300代币的泳装、12件400代币的泳装以及6件600代币的泳装，一共需要花费将近10000枚奖章，但没胜出一局能获得的奖章数只有几十枚，即便是与好友联机刷，保证100%胜率的情况下也要刷数小时。不过在二周目的情况下，可以进行二周目限定任务"水着回"，来获得我方全员每人一套泳装装备的奖励，这样需要刷的奖章数量会减少到6000枚，所需时间也会大大减少。





猛象突击	SEGA	平台动作
多机种 Tembo the Badass Elephant		美版
2015年7月21日	本地1人	对应年龄：全年龄
售价为PS4/XOne：14.99美元		

在近年来平台动作游戏纷纷放弃对速度感的追求，转而丰富游戏内容的趋势下，《猛象突击》成为了少有的保留了速度感的作品。虽然游戏只是将速度作为游戏体验的一部分，而并没有加入对过关时间的严格计算，却还是能让玩家回忆起那种“跑起来”的感觉。另外本作的打击和跳跃手感都制作的十分出色，画面风格也具有鲜明特点。XBOX 版本游戏对应成就点数高且获得起来非常容易，不过与之对应的 PS4 版本的无白金奖杯且大多为铜杯不禁让人怨念顿生。

文 胖小迪儿（实习编辑） 美编 小瑟

操作列表

PS4	XOne	说明
方向键 / 左摇杆	方向键 / 左摇杆	控制移动
X	A	跳跃 / 跳起后再次按下为浮空跳跃
□	X	加速 / 跳起后按下为翻滚下落（长按持续翻滚动作）
R1	RB	喷水
十字键↑	十字键↑	配合按下□ /X 为上挑攻击
十字键↓	十字键↓	蹲下 / 跳起后为下落攻击；配合按下□ /X 为滑铲攻击

界面说明



1. 大象血量
2. 大象喷水存量
3. 花生酱罐数
4. 小花生收集数量
5. 敌人击破数
6. 平民援救情况

象“扑”训练营

猛象“冲击”

游戏中控制大象加速奔跑需要通过对应按键实现，当大象跑起来后身体是带有攻击判定的。关卡内加速奔跑一方面可以作为攻击敌人的主要手段，另外游戏场景中的道具箱子也可以使用奔跑撞开。虽然在游戏中不按加速键的时候，大象的移动会变得非常缓慢，不过还是推荐玩家不要一直按着加速。因为加速后停下需要制动时间，而且速度太快非常容易造成误操作。另外在一些谜题场景中，贸然加速可能会破坏机关导致无法完成。



猛象“飞天”

大象的跳跃在游戏中共分为三种，普通跳跃、浮空跳跃和冲刺跳跃。与大部分平台动作游戏相同，游戏中的普通跳跃因为起跳时间迅速，在游戏中多用于攻击和躲避，以及进行一些道具的收集；浮空跳跃则会在大象跳起后为其增加一小段滞空时间，浮空跳跃后玩家可以通过方向键控制大象小幅移动，游戏中多用于调整空中位置和增加跳跃距离；最后的冲刺跳跃是在奔跑的状态下进行的长距离跳跃，游戏中的冲刺跳跃与奔跑相同都具有攻击判定，跳跃中需要长按加速键，松开加速键就会提前落地，游戏中加速跳跃多用于进行远距离跳跃。



猛象“攻势”

大象除了跑动冲击之外还有很多攻击手段可以使用。首先大象跳起后可以通过十字键↓来进行下落攻击，此招对大型敌人的伤害很高。原地按十字键↓配合□/X可以进行滑铲攻击，此招在躲避敌人中段攻击的同时也可以进行反击，滑铲同时会作为通过狭窄场景的移动手段。跳起时按下□/X键则会进行翻滚下落的攻击，翻滚时可以通过十字键来控制滚动方向，长按□/X的话还可以增加翻滚的时间。十字键↑配合按下□/X可以使用象鼻子进行上挑攻击，此招用于攻击上方目标和进行一些高处收集品的获得；最后大象还可以使用鼻子喷水来攻击敌人或激活机关，另外大象在奔跑时按下喷水按键后，喷出的水可以熄灭火焰让大象免于灼伤。



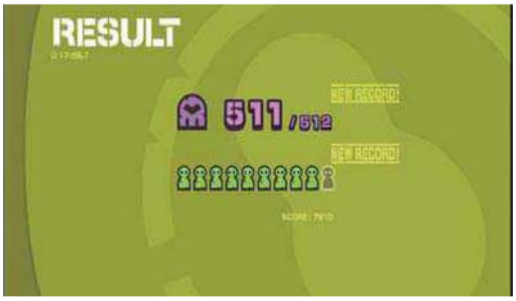
平民&美食&敌军

游戏中的收集要素共有三种，分别为救援平民、收集花生酱以及击破敌方单位。以上三种收集要素全部对应游戏成就和奖杯。

救援平民：除了BOSS战关卡外，游戏中每一关内都有十名平民需要玩家救援。他们被敌军分散隐藏在关卡内，救援到的平民会骑在大象背上直到通过关卡。平民的救援进度，可以在画面右上角按救援顺序进行确认。

花生酱：花生酱是大象最钟爱的食物，同时也是它的动力源泉。如果大象在关卡中阵亡，只要来上一大罐花生酱就可以生龙活虎的在检查点重生了。如果花生酱不足的话就会导致游戏结束。不过从关卡内退出后将会赠送五罐花生酱，供玩家再次挑战游戏。花生酱可以通过收集游戏中的花生积攒，每300颗小花生可以换取一瓶花生酱，游戏中的巨大花生每颗等同于50颗小花生。

敌军：每一个关卡内都有固定数量的敌军，奖杯和成就方面有对应将敌军全部击破的要求，敌人的击破数在画面正上方显示。根据敌人类型不同，每击破一名敌人都会获得对应的点数。另外困住平民的装置也会对应十个敌军数，所以想达成敌军全灭的统计，就必须同时援救出所有的平民。游戏中破坏掉直升机或坦克等大型载具后，一定要记得解决掉落出的驾驶员，如果在关底统计击破数的时候差了一分两分，那就一定是有驾驶员成为漏网之鱼了。



关卡详解及平民救援位置

STAGE 1

Battle Of Shell City

1. 击倒一排敌人后从高处跳下，在两排废旧汽车的左边。



2. 将挡在路上的木屋破坏后，从高处屋顶落下。

3. 在场景向下的通道处，利用滑铲进入右侧大楼，来到高处平台在左侧救援。



4. 进入下水道扔炸弹的敌人身后的隐藏墙壁内，开启机关的同时救援。



5. 从红色铁门出来后，平台右上方墙壁内为隐藏通道。



6. 破坏敌人所在平台之后来到高处救援。



7. 被大炮发射到大猩猩广告牌下的楼内救援。



8. 进入楼内后，向下一层在地图最左侧，破坏上方障碍物即可。



9. 在蓝色保龄球场景下方楼层。

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH
攻略透解
猛象突击



10. 被大炮发射到关底后平台左侧。

关卡要点：本关唯一的大型敌方单位只有坦克一种，攻击坦克推荐滑铲攻击，在躲过炮弹的同时也能保证自身安全，攻击三次即可破坏。另外坦克会根据与玩家之间的距离向后移动，被逼到角落的话地方坦克就会发动突进攻击。



STAGE 2

PHANTOM Express

1. 第一个黄色炸弹箱子左侧。

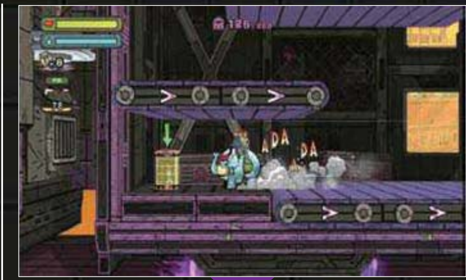
2. 高处平台向下开枪的敌人身边可以救援到平民 2，需要从右边的弹簧跳上平台。



3. 来到下层后在左上角扔炸弹的敌人身后发现隐藏区域。



4. 来到传送带底层后，在左侧发现隐藏区域。



5. 顺着传送带向右走，跳至左上角出口在场景左侧高处救援。



6. 回到传送带的车厢内，继续前进在场景右边的平台上。



7. 从车厢出来后，在弹簧平台右侧救援。

8. 遇到拿着刀子的敌人冲下平台后，跟着敌人一同跳下在下方发现平台。

9. 跳至检查点右侧的平台，利用传送大炮来到上方场景救援。



10. 解决关底的机器人强制战斗后找到。

关卡要点：与关底的机器人战斗时，尽量与机器人保持较近的距离，机器人用脚踩出的震荡波可以通过浮空跳跃躲过，当看到机器人背后的推进装置喷火时，快速移动到机器人身后即可攻击弱点。

STAGE 3

Into The Inferno

1. 在三团蓝色火焰右侧的平台。



2. 在高处的象鼻子移动的传送装置处，用右侧的弹簧到达地图左上角最高处的平台救援。



3. 火场大楼二层向右，通过角落弹簧到达上层平台救援。



4. 在传送大炮处向左，跳至另外一栋楼内救援。



5. 被大炮传送到新场景后，到达二层向左救援。

6. 从弹簧处到达右侧有许多扔炸弹的敌人场景内救援。



7. 在传送大炮左侧平台，在前景贴图挡住的地方落下后进入隐藏道路，来到左上方区域救援。



8. 到达楼层顶端后，右边天台地上一排火焰的场景左侧。

9. 三个象鼻子移动装置场景左上角小平台上。



10. 关底有坦克的场景下层左侧发现隐藏区域。



关卡要点：喷火坦克会根据玩家的位置施放三颗火球，躲过火球后即可攻击坦克。另外喷火坦克退至地图边缘后，同样会向前发起一次突进攻击，利用跳跃躲开后就可以连续攻击坦克。另外在关卡开始处象鼻子传送装置的平台左边跳下，可以找到大花生。营救平民 5 之前的检查点左侧也能获得大花生。营救平民 6 的楼层大炮左侧有一个杂兵不要遗漏，关底象鼻子装置两侧有火球的场景，跳出去后一定要注意大象的落点避免遗漏敌人。



STAGE 4

PHANTOM Dome 1

1. 地图最右侧的杂物堆内救援。



2. 向下来到传送带前障碍物的引爆开关平台。



3. 从玻璃管通道下来后，左边传送带杂物堆内。



4. 平民 4 需要来到右侧的场景方可破墙救援。



5. 遇到携带喷火器的敌人时，从其身后的杂物块跳上上方平台救援。



6. 在有红蓝火焰旋转的场景下方平台右侧，此处的火焰可以直接用喷水奔跑熄灭。



7. 高处喷火坦克场景下方着火箱子的右侧。



8. 进入两个上下移动的蓝色火焰场景左上方门内，将平台破坏为图内状态即可在上方开启机关。



9. 图示场景右侧的杂物堆内。



10. 利用杂物块跳至传送带上方平台救援。



关卡要点：无人机可以通过喷水使其短路轻松解决。将大炮射出的黄色棒球顶回就可以对其造成伤害。本关最后一段，传送带上会有下落的机关，其中有两个很破旧的机关是计入击破数的，可以利用上挑攻击破坏。



STAGE 5

Scrap Dragon

BOSS 战：本关 BOSS 战只要使用连续的撞击将 BOSS 推入地图右侧的岩浆内即可。BOSS 的攻击方式以喷火为主，从背部发射的三枚火球会依次落在前方。口中吐出的火球和喷火坦克类似，落地后会弹射起来。BOSS 还会从口中吐出炸弹，这一招配合背后发射出的火焰极其难以躲避，需要先使用喷水熄灭上方火球，再跳起躲避炸弹。虽然本关 BOSS 的攻击方式在游戏中属于相对难以躲避的，但是却并没有什么用处，因为如果不刻意追求无伤通过的话，只需要利用受伤后的无敌时间与 BOSS 硬拼，在半血以内就可以轻松搞定 BOSS。不过需要注意的是，在被炸弹炸到后大象的建模会有一定几率卡在 BOSS 身上，从而导致无法继续奔跑攻击，此时需要马上回头重新落回到地面上。



STAGE 6

Rolling Hill Ruckus

1. 从两颗植物平台到达场景左上方高处平台。



2. 顺着蓝色弹簧植物跳上右侧遇到滑翔伞敌人的平台。

3. 利用蓝色弹簧植物跳上高处，在左侧平台上救援。

4. 第二次看到巨石发射器的下方平台。



5. 平民 4 所在平台巨石发射器右侧。

6. 遇到发射导弹的坦克后，顺植物平台向左来到高处，在小屋上方救援。



7. 从图中位置，顺植物跳板来到上方平台在右侧救援。



8. 被大炮发射到高处平台后向左走。



9. 再次遇到巨石发射器前的右侧崖壁下平台。



10. 上坡后巨石发射器后面。



关卡要点：本关新增加了使用滑翔伞飞行的敌人，要注意躲避他们扔下的炸弹，可以看准他们转向时解决。另外关卡内还一种伪装成树苗藏在地下的敌人，对他们浇水后就会现身，有紫色帐篷的场景草丛中有个敌人不要遗漏。关卡内遇到巨石发射器一定要优先解决减少麻烦。关卡开始处向左可以获得大花生。

STAGE 7

Cliffside Clash

1. 见到像拳头一样的植物机关后，对它喷水后植物会生长，此时即可救援上方平民。



2. 平民 1 场景内，右下方草丛中可以救援到平民 2。

3. 跟踪导弹发射器下方的平台。



4. 顺着三层会垮塌的平台向右进入隐藏区域。



5. 三块石头挡着的道路右侧区域内。



6. 解决直升机的强制战斗后，顺门外蓝色弹簧植物来到左上角高处平台。



7. 被大炮发射到高处后,场景左边平台上。



8. 解决高处第一个巨石发射器后，在场景左侧救援。



9. 解决高处第二个巨石发射器后，在场景左侧救援。

10. 喷火机器人强制战斗后在门外救援。



关卡要点：关卡开始处向左有大花生,此处木屋内的敌人不要遗漏。背着飞行背包持刀敌人的攻击可以通过下蹲躲避,直升机发射的跟踪导弹只要迎着反方向冲过去,导弹就会无法及时转向。刺壳敌人需要先在其身边用下落将之震倒后再攻击,喷火机器人喷出的火焰和坦克相同非常容易闪避,贴近距离后注意在机器人使用背后的推进装置起跳后,迅速来到其身后攻击弱点即可。



STAGE 8

Vertical Velocity

1. 利用象鼻子装置到达场景上方后在木屋前救援。



2. 四个巨大植物弹簧平台高处。



3. 将球顶到右侧区域内触发机关，开启红色铁门之后在上方场景救援。



4. 获得第二个巨大保龄球后，破坏场景左侧高处的障碍物平民就会落下。



5. 被大炮发射出后，在木屋下方右侧发现隐藏场景。



6. 将挡路的铁箱内的炸弹引爆后，在下方场景的机关旁边救援。



7. 被大炮发射至高处平台后发现。



8. 再次被大炮发射出后，在场景中很多漂浮的机械平台上救援。



9. 将巨大保龄球顶上高处阶梯状平台，保龄球会将困着平民的装置放下。



10. 关底雕像前救援。



关卡要点：本关没有特别需要介绍的敌人，不过关卡中一些设计还是比较恶心的。首先本关多次出现一个炸弹投手加其他兵种敌人混合在窄小空间的配置，推荐在敌人投掷炸弹的间隙用跳起的冲刺直接解决投手，之后再搞定下面的敌人。另外关卡内还有很多会碎掉的平台，在跳上去之前要看准时机避免，陷入敌人攻击和平台崩坏的两难境地，如果起跳时机不合适，在空中用浮空跳跃可以对时机进行一些修正。

STAGE 9

PHANTOM Dome 2

1. 关卡开始处，向左登上台阶即可找到。



2. 在第二堆机械平台不被撞散的前提下，将导弹发射机破坏掉来到左上角平台，在木屋处救援。（注意木屋需要作为跳板才能到达关押平民的高台。）



3. 破坏一排运输车后，进入门内，将房间内所有的炮台解决掉即可救援。



4. 电网机关上升的场景左侧。



5. 使用喷水开启传送带上的机关后，在传送带尽头救援。



6. 来到传送带上层后，在场景左侧发现隐藏道路，进入后打开喷水机关进行救援。



7. 折返回传送带右侧，继续前进即可发现平民。



8. 后面两层拳头植物场景，对高处的植物浇水来到场景左侧门内，依次开启三个机关即可。



9. 再次进入一段电网机关上升的场景，在左侧障碍物中救援平民，这里要避免破坏上方可以当做跳板的杂物。



10. 被大炮发射上高处后，在场景左侧救援。



关卡要点：本关依旧没有出现新的敌人，坦克和炸弹投手的组合要优先解决投手，另外两场上升的电网机关速度都不算快，不需要着急按加速键，避免误操作稳步向上即可。最后一段电网的场景，因为通过大炮发射离开，此时距离电网到达还有很长的时间，不要遗漏直升机的驾驶员。

STAGE 10

Hornet Bomber

BOSS 战：本关 BOSS 是一只巨大的电子蜜蜂，相较于前面的坦克 BOSS 变得灵活了许多。玩家要对植物喷水后才可以跳到高处平台，使用下落攻击就能对 BOSS 头部的弱点造成伤害。攻击 BOSS 头部的弱点六次即可解决，每受到两次攻击后 BOSS 会增加攻击手段。在受到两次攻击前为第一形态，BOSS 仅能向玩家发射四枚跟踪导弹。进入第二攻击阶段后 BOSS 会增加发射导弹的数量，同时在每次受到攻击后还会增加一种攻击，此时 BOSS 会将场景内的植物吹走，然后向地面投掷炸弹。由于 BOSS 投掷炸弹的落点比较有规律，躲避起来还是非常容易的，建议以钢铁平台为参照左右移动就可以轻松躲过。第二状态下 BOSS 发射的导弹数量较多，一定要避免贸然起跳后在空中无法躲闪，推荐躲过 BOSS 的一轮导弹后再跳上高处，之后再躲过一轮导弹即可安心攻击。

最后一个形态 BOSS 会追加空气斩的范围攻击，不过空气波之间存在较大间隙速度也较为缓慢，躲避时依旧注意不要盲目起跳即可。另外在攻击的过程中不小心撞到 BOSS 的螺旋桨也是有伤害判定的，如果在 BOSS 移动时判断不好时机，可以利用浮空跳跃的滞空寻找合适的攻击机会。



STAGE 11

Welcome To Zappo Land

1. 关卡开始处左侧的一堆报废汽车上可以营救到平民 1。



2. 利用弹珠器跳至左边高处的平台即可营救。



3. 遇到放电的敌人后，一直向右撞开障碍物即可。



4. 两个喷火坦克场景处，在左侧平台可以找到平民。



5. 被传送大炮发射来到新的检查点前方，场景左下方有一台喷火坦克的区域内可以营救到平民。



6. 打开检查点右侧地面的隐藏区域，利用大炮进入右侧的弹珠机内，在场景高处可以营救到平民。



7. 有电流移动的弹珠器场景右侧，落下后即可找到。



8. 营救到平民 7 后，不要从后面的平台跳下，一直向右来到地图右侧解救平民 8。



9. 在平民 8 的场景处，从平台左侧跳下后场景右边有一个大炮，利用其移动即可到达高处平台营救平民 9。



10. 关底雕像平台向右，利用弹珠机跳至高处即可找到。

关卡要点：本关新增加发射电流的敌人，尽量避免电流遇到大象喷出的水后产生散射。移动灵活会发射火球的小型机器人比较难缠，火球在场景中弹射时随场景变化会发生变速要多加留意。本关在营救平民 4 时，两台喷火坦克一起出现的狭小场景处，推荐迅速移动到地图一侧，拉开与另外一台坦克的距离它就会停止攻击。攻击到坦克后选择马上后退的话，版边的坦克也不会使用突进攻击，这样就可以在墙角将其轻松解决。



STAGE 12

Zapporail

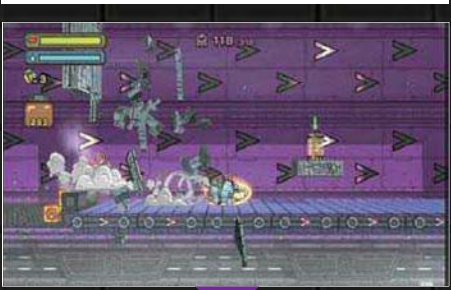
1. 图中所示场景右侧平台高处。



2. 跳过三个彩色圆圈，车厢上出现平民。



3. 进入向右移动的电网机关车厢后，在传送带上方找到平民。



4. 从阶梯状平台下来后，在许多甜甜圈左侧救援。



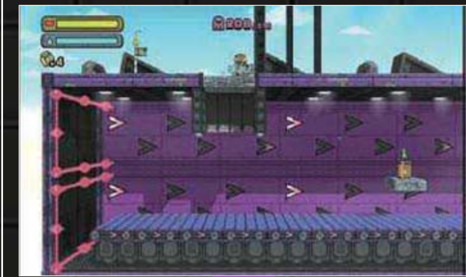
5. 来到一排上下移动的车厢场景，从最后一个车厢跳上右上方平台。



6. 来到平台下层继续向右走即可看到。



7. 第二段向右移动的电网机关车厢处，落下后即可救援。



8. 从车厢内部出来后，三辆坦克后面的下方平台。



9. 再次进入到车厢内，在一段很长的传送带上方救援。



10. 在关底雕像前救援。



关卡要点：本关两场电网的追逐场景都比较困难，好在被电网电死的敌人一样会统计在玩家的击杀数下，所以不需要专程解决敌人。奔跑时建议在跳起后注意不要按到加速键，避免未落地时使出翻滚下落造成误操作。第一场电网的追逐时间比较宽裕，注意不要发生误操作就可以顺利通过。第二场电网的移动速度怎会明显增加，这里在第一节车厢内会遇到一排挡着向下道路的障碍物，此时使用翻过落下的攻击打破障碍物可以节省出不少时间。后面通过弹簧平台到达高处时，一定要平稳落地后再按加速键避免误操作。救援平民 1 时要记得触发下面的机关，解决场景下方的炮弹发射器。

STAGE 13

Electric City

1. 遇到一排坦克后，在后方车厢上。



2. 进门后在地图右侧撞开障碍物后进入隐藏区域内救援。



3. 使用依次升高第三个象鼻子移动装置来到高处救援。



4. 继续使用此处的象鼻子移动装置，这时进入场景左上角门内，将球顶入高处的机关开启铁门救援平民 4。



5. 在一排铁箱炸弹后面，将炸弹引爆后即可救援。



6. 解决直升机的强制战斗后,在门外救援。



7. 使用保龄球打开铁门后在门的右侧发现。



8. 通过使用保龄球的直升机强制战斗后，来到下方场景在左侧隐藏区域内救援。



9. 通过喷火坦克和放电直升机的强制战斗后救援。



10. 将保龄球推下台阶后，在场景最后门前上方高处，将保龄球顶起后获得。



关卡要点:本关使用喷水激活电箱的机关时,通常只要对着离不通电的箱子的最近的那些电箱喷水即可激活机关。几场强制战斗都推荐优先解决小型的灵活敌人,解决掉类似与火球机器人那样的敌人,绝对可以使战斗的难度大减。最后的大机器人在保留踩踏地面发出震荡波的同时,攻击方式变为了瞬移后发动的近身战斗。打法有两种推荐:第一种要保持与敌人较近的距离,当机器人开始瞬移后就玩命的往它身后跑,不过有时敌人会向自己身后方向瞬移,这种情况下能不能逃过攻击,就要看玩家的反映速度了;第二种打法就比较稳妥一些,控制大象来到版边,躲过震荡波后机器人必定会使用瞬移,而此时它的瞬移方向基本只会向前,打起来会简单不少。



STAGE 14

PHANTOM Dome 3

1. 进入绿色的门内后，通过地图右边的大炮来到另外的平台，在场景左边救援到平民。



2. 绿色门内直升机的强制战斗出来后，门外下方有隐藏道路，落下后直接救援出平民 2。



3. 进入蓝色门后第一段电网追逐处救援。



4. 进入蓝色门后第二段电网追逐处救援。



5. 开启蓝色门内机关后，离开时直接救援出平民 5。



6. 进入紫色门内开启电箱的小型升降台后，进入场景右侧的隐藏区域。



7. 进入门内场景后，对上方电箱浇水引爆坦克下方的炸弹开启机关，救援出平民 7。



8. 被大炮发射到一堆甜甜圈处，在场景右侧障碍物内。



9. 进入黄色门内，在弹珠机场景处开启中央平台上的按钮，将上方平民放下后救援。



10. 在喷火坦克的弹珠机场景内，进入右侧高处门内，利用弹珠机的弹射装置救援出上方的平民 10。



关卡要点：本关综合了前面所有关卡的内容，因为每个门内都有充足的恢复道具，不存在什么难度。绿色门内的炮弹发射器的战斗，可以躲在两侧版边，敌人的炮弹无法发射到两侧的角落，之后再伺机顶回网球即可。蓝色门内两场追逐因为电网的移动速度不同也略有差别，第一场追逐电网速度极慢，建议全程不使用加速稳妥通过，第二段则需要通过不停加速来躲开空中敌人的攻击。

STAGE 15

M.E.G.U

BOSS 战：本关 BOSS 是一个类似与舞台镭射球的一个机器，需要在 BOSS 跳起后使用挑飞的攻击，让 BOSS 解除到上方带电的插头，这样可以破坏它外面的防护罩，就可以对 BOSS 进行攻击了。这场战斗需要对 BOSS 达成八次攻击才能完成，每次收到攻击后 BOSS 都在原地跳起发动地面的震荡波，用浮空跳跃躲避即可。另外 BOSS 会在每受到两次攻击后就会改变攻击的手段，对应受到攻击的次数分别为火球，激光，激光加火球，最后还会加上体积较大的镭射球攻击。BOSS 的攻击看上去满屏乱窜还挺唬人，可是其规律性还是非常的明显，同时将 BOSS 挑飞后，BOSS 接触的火球之类的攻击还会被它身上的防护罩所抵消。另外这些攻击的发出的第一时间都会在 BOSS 身下形成死角，这时只要和 BOSS 保持如“贴身热舞”的亲密距离，就可以保证快速将 BOSS 挑飞，同时又能安全的躲过它大部分的攻击。



STAGE 16

Enter The PHANTOM

1. 在关卡开始处向左侧跳跃，在平台上救援平民。



2. 从图中所示位置跳下，用浮空跳跃控制落点，即可在下方平台救援平民 2。



3. 从象鼻子装置处，跳至左侧平台救援平民 3。



4. 在一列敌人的车厢下方找到隐藏道路，进入门内后开启第一个保龄球机关救援。



5. 同一门内场景，继续完成右侧第二个保龄球机关救援。



6. 通过许多杂兵的强制战斗后来到后面传送带，在许多建筑垃圾堆内救援。



7. 连续三层传送带场景处，在右侧隐藏通道内救援。



8. 来到传送带高处后，破坏高处平台救援。

9. 第二个弹珠机装置与直升机共同出现的场景，从高处的一排植物到达右侧解救平民。



10. 落下平台后，在坦克左边角落。



关卡要点 :本关内融合了所有之前关卡中的敌人，许多敌人的搭配都比较麻烦，直升机和喷火坦克在一起时，可以一直按着喷水向前将坦克逼退，到达直升机下方后优先解决直升机。

STAGE 17

The Hothouse

1. 第一场机器人的强制战斗后获得。



2. 第一场机器人的强制战斗后获得。

3. 第一场机器人的强制战斗后获得。

4. 第二场机器人的强制战斗后获得。

5. 第二场机器人的强制战斗后获得。



6. 第二场机器人的强制战斗后获得。

7. 第三场机器人的强制战斗后获得。

8. 第三场机器人的强制战斗后获得。

9. 第三场机器人的强制战斗后获得。

10. 第三场机器人的强制战斗后获得。

关卡要点 :本关有三次强制战斗，分别要击破之前三个类型的机器人。在每场战斗中还都增加了额外的敌人配置，第一场是无人机加近战机器人，这一场可以在躲避震荡波的同时对无人机喷水将其解决。第二场喷火机器人加滑翔伞杂兵，这个依形势决定，如果不想冒险优先打空中的杂兵的话，可以将机器人引至版边，这样杂兵就无法攻击到玩家了。最后一场是瞬移机器人加导弹直升机，这里躲过一次机器人的瞬移后，优先解决直升机避免麻烦。

STAGE 18

PHANTOM Commander

BOSS 战 :作为游戏的最终 BOSS，除了出场的时候略显猥琐，PHANTOM 的指挥官还是比较难对付的。无论是招式数量还是耐打程度，都可以在游戏中排绝对榜首位置。与之前的 BOSS 相同，在受到足够的伤害后，指挥官也会改变自己的攻击形态。最开始时 BOSS 会以双手施放火球或镭射球攻击玩家。BOSS 发射火球的话，可以向其攻击手同侧方向移动，在火球跳起后的下方空间避过。躲避镭射球时，则要先向 BOSS 攻击手的反方向移动一点，等镭射球弹起来后就可轻松躲开。战斗中一定要尽量保持自己处在平台的中央位置，被逼到平台边缘的话就丧失躲避的空间。在 BOSS 使用手臂发动几次攻击后，就会使用拳头砸向地面，此时看准时机跳起躲过，再立刻从空中发动翻滚下落的攻击即可攻击到 BOSS。对同时一条手臂完成三次攻击后，BOSS 的手臂就会断落。失去左酱或右酱后的 BOSS，会因为过度悲伤出现放弃思考症状，此时的 BOSS 会用头部撞向玩家，此攻击范围较大速度也快，不过与攻击手臂的方式相同。

一次攻击后 BOSS 的头盔被打碎，他就会开始用眼睛施放镭射攻击，注意 BOSS 发动镭射眼时会有一个明显的抬头动作，激光的落点也会在地面上以阴影显示，注意躲避即可。当玩家将 BOSS 的两条手臂全部打断后，BOSS 战就会进入最终阶段。没有了双臂的 BOSS 会从口中吐出炸弹攻击玩家，在 BOSS 每次吐出的炸弹的最后会夹杂一颗黄色的棒球，此时使用上挑攻击将棒球回击到 BOSS 面部即可完成攻击。每次受到攻击后 BOSS 会发射两次跟踪导弹，导弹数量很多，要注意在两侧导弹即将汇合时，快速跳起就可以轻松避过。顶回三次棒球后，BOSS 身体被彻底破坏，一段动画后开始进行通关结算。



然而结算完毕后，BOSS 战并没有结束。只剩一个头的 BOSS 坚强的从平台下再次升起。最终阶段中，攻击 BOSS 的方式依旧是通过顶回他吐出的棒球完成，不过这一次 BOSS 吐出的炸弹数量会有所增加，顶到棒球的难度也略有上升。同时没有身体的 BOSS，镭射眼攻击也得到了强化。在躲避连续的镭射攻击时不要慌张，看准每一次激光的落点提示，轻按加速保证以最小的距离躲开，这样就可以避免被逼到平台边缘后，无法躲避 BOSS 的炸弹。另外如果还是无意中来到平台的边缘，又凑巧血量不足的话，可以通过浮空跳跃的滞空跳出平台躲避 BOSS 的攻击。除了跟踪导弹外，BOSS 的所有攻击都无法到达平台之外。



成就 & 奖杯

本作的成就和奖杯获得条件都非常简单，五至六个小时通关游戏，同时达成全收集就可以解锁大部分成就和奖杯。当解决掉最终 BOSS 后，需要再次进入游戏才会获得 PHANTOM Vanquished! 和 General 这两个成就。另外游戏中唯一显得比较困难的是 Peanut Butter Hoard 这个成就，达成这个成就，按照每关游戏可以获得约三罐花生酱，玩家也需要一次不死刷差不多四十次才能获得。

成就点数	奖杯类型	名称	说明
10	铜	Private	通过游戏教学关卡。
20	铜	Lock Smasher	进入关卡选择界面。
30	铜	Corporal	击败游戏中第一个 BOSS。
40	铜	Sergeant	击败游戏中第二个 BOSS。
50	铜	Major	击败游戏中第三个 BOSS。
100	银	Colonel	击败游戏中的最终 BOSS。
25	铜	Peanut Butter Cache	让持有的花生酱数量达到十瓶。
75	铜	Peanut Butter Hoard	让持有的花生酱数量达到九十九瓶。
50	铜	People's Hero	救出一个关卡内所有的平民。
50	铜	PHANTOM Damaged!	击破一个关卡内的所有敌人。
75	铜	People's Champion	救出一个区域内所有的平民。
75	铜	PHANTOM Battered!	击破一个区域内所有的敌人。
100	铜	People's Legend	救出游戏中所有的平民。
100	铜	PHANTOM Vanquished!	击破游戏中所有的敌人。
200	金	General	完成游戏中所有任务。

PS CLUB

集结 PS3、PS4 和 PSV 相关情报

PSN商城热点推荐



八月不知不觉过了一半，离九月也越来越近呢，不知道各位学生读者的暑期作业完成得如何呢？（喂）言归正传，随着九月份的到来《潜龙谍影 V 幻痛》以及《战国无双 4 帝国》等大作都将会在九月和各位玩家见面。而被玩家戏称为“《暴雨》姐妹作”的恐怖冒险游戏新作《活至黎明》也将会于本月底发售。各位玩家，准备好迎接大作潮了吗？

最新系统	PS4：2.57版本	PSV：3.52版本	PS3:4.75版本

投票挑游戏 PSN 开始新活动

PS4 PS3 PSV

美服 PSN 的官方博客在 8 月 11 日宣布将会开始一项新服务，玩家从本月开始将可以上网投票选出自己想要的游戏作为下个月 PS+ 赠送游戏之一。虽然只能从三个既定的 PS4 游戏中选择一个，但也是相当不错的了。投票会从 8 月 13 日开始，截止时间为 8 月 24 日。首轮投票的游戏将会有《Armello》、《Grow Home》和《Zombie Vikings》。《Armello》是一个类似于“《文明》系列”的策略游戏，而《Grow Home》则是一个风格独特的动作游戏，最后的《Zombie Vikings》是一个冒险游戏。有这三个游戏有兴趣的玩家可以留意一下本次活动。值得一提的是此次活动并不仅限于美服，港服和日服的玩家同样可以进行投票并获得赠送的游戏。



《数码宝贝 网络侦探》繁体中文版确定

PS4 PSV

已于今年 3 月发售的 PSV 游戏《数码宝贝 网络侦探》以确定将会推出繁体中文版并即将于今年秋季登陆 PS4 以及 PSV 平台。比起原作繁体中文版除了全中文化之外，其 PS4 版还会新增难度选项和二周目要素，同时双版本还可通过 Cross Save 互通存档。这也是系列 16 年来的首次中文版，对“《数码宝贝》系列”有爱的又因为语言问题之前错过本作的玩家可以考虑入手一个了。



文艺风冒险游戏《众往归所》发售 大获好评

PS4



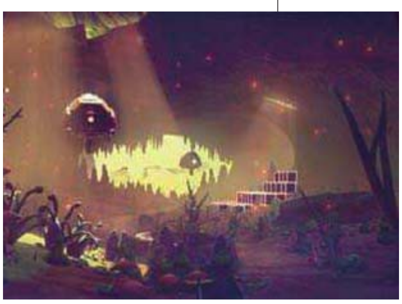
《众往归所》(Everybody's Gone to the Rapture) 是由英国独立游戏开发工作室 The Chinese Room 开发制作完成，本作原本打算在 PC 发售，但由于资金不足，最后和 SCE 的圣莫尼卡合作将宣布本作将是 PS4 独占。玩家将在末日后的小镇里进行探索并收集前人的回忆，并试图了解关于末日以及人们消失的真相。和工作室之前的游戏《Dear Esther》类似，本作是一个没有战斗部分，没有敌人，甚至大部分时间是孤身一人的探索游戏。风格独特的本作也已经于 8 月 11 日发售并获得一些游戏媒体包括 IGN 以及 GAMESPOT 的好评，有兴趣的玩家不妨下载回来感受一下。

关于本作还有一个有趣的花边新闻，在本作发售后，IGN 给予了本作颇高的评价 (8.5 分)，然而却在缺点处却写上了“Sprint Implementation”(不能跑)，之后 The Chinese Room 在他们的开发博客上回应道“其实你们按 R2 键就能跑了”。此次事件最后的结果就是，IGN 默默地把缺点划掉了 (笑)。

《无人天空》新情报公开 发售日依然未定

PS4

近日，Hello Games 开发主管 Sean Murray 在美服 PSN 的官方博客上透露，除了数量堪称天文数字的行星数量外，在《无人天空》中，不同行星之间差别巨大，恒星之间也有很大区别。不同的星球上除了环境以及居住生物不同之外，所蕴藏的矿产资源也会有着相应的不同。过度开发星球上的资源除了会使星球资源枯竭之外，还会迎来无人监督机的干涉，严重的话甚至会引来它们的攻击。



当然，自然灾难也会是玩家探索的障碍之一。游戏中将会存在诸如风暴和其他天气事件。“雨、尘暴、雪、暴风雪、风暴，还有一些其他东西，都是可能的。还有一些外星天气类型，比如辐射或者毒气等，还有不同组成的大气等。”另外还有一些略显疯狂但还在讨论中的新元素，诸如能吞噬一切黑洞。虽然游戏的内容看起来日益丰富起来，然而玩家们最关心的发售日依然未定。

《无夜之国》繁体中文官方网站公开

PS4 PSV



Koei Tecmo 预定于 2015 年 9 月 17 日发售的角色扮演游戏《无夜之国》（官方翻译为《无夜国度》）繁体中文官方网站公开了。上面公布的情报与日本官网并没多大区别，只是在价格方面进行了修改。本作的价格分别为：下载版，PS4 版 1780 新台币（约合人民币 350 元），PSV 版 1580 新台币（约合人民币 310 元）。PS4 普通版、特典版售价为 1780 新台币和 2680 新台币（约合人民币 526 元）。虽然还没有实际公布官方中文，但看起来也不是毫无机会。对本作有兴趣的玩家不妨留意一下。

《撕纸小邮差 拆封》中文版正式公布 9 月 8 日发售

PS4



索尼官方于本月初正式宣布，PS4 游戏《撕纸小邮差 拆封》的中英文合版将于 2015 年 9 月 8 日发售，售价为 268 港币（(约合人民币 215 元）。本作是《撕纸小邮差》的高清增强版，是一款第三人称动作游戏。游戏的风格和画面非常独特，这是一款老少咸宜的休闲佳作。游戏的一大特色是对应 Dualshock4 手柄的特殊操作，例如看准时机摩擦触摸板便能放出强风，无线手柄对准位置就能改变景观。

本作轻松的游戏风格加上颇有创意的游戏系统，加上本作的奖杯也相当好拿，轻度玩家或者是奖杯党们不妨期待一下本作的发售。

PlayStation Now 日本地区将开始测试

PS4

PlayStation Now 是一项面向 PS4、PS3、PSV、PSV TV 以及索尼 Bravia 电视的云游戏服务，该服务允许用户在以上设备上直接玩到 PS3 与 PS2 的游戏。今年 1 月，该服务已在北美地区正式推出，目前仅支持 PS4 平台。而日本 PlayStation 官网近日放出公告，云服务“PlayStation Now”将于 2015 年 8 月 20 日至 9 月 8 日进行技术测试。

本次技术测试将采取抽选模式，持有 PS4、PSV 或 PSV TV 的玩家可以前往日本 PlayStation 官网下载测试申请表此次技术测试抽选的申请期限为 8 月 11 日至 8 月 16 日。测试的资格除了日本地区的 PSN 账号之外，你还需要已经申请成为一名 PS+ 用户。当然，你还需要拥有 PS4、PSV、PSV TV 中的其中一台主机。不过对于中国玩家来说，要想享受这项“看起来很美”的服务，你还需要一个稳定的网络条件。



8 月港服 PS+ 赠送游戏一览

PS4 PS3 PSV

港服 PS+ 八月的免费游戏已经上架了，这回港服赠送的游戏可谓是诚意满满（跟之前相比）。既有富有创意玩法新颖的小品游戏，也有符合各种玩家口味的大作游戏。《战神 超凡》无疑是其中最有名气的一员，“《战神》系列”的名气之大想必也无需多加介绍，本作的故事发生在系列之前，奎托斯为自由而战，只身一人踏上对抗复仇女神的史诗之旅。

《劳拉与奥西里斯神庙》作为“《古墓丽影》系列”外传性质的作品，本作着重于四人合作以及解谜，是一个适合和好友一起游玩的游戏。更重要的是比起现在那个杀人拆遗迹毫不手软的劳拉来说，本作的劳拉无疑更被系列老玩家所熟悉。

另一个值得一提的是《潜行公司 2 克隆人的反击》，虽然只是一个小品级的平台动作游戏，但本作本质上却是硬核向的，一击必死的机关随处可见。玩家需要控制克隆人以逃出生天和拯救其他克隆人为目标通过一个又一个机关重重的关卡，并试图揭露克隆人诞生背后所隐藏的阴谋。

《艾丝卡 & 罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士》是由 GUST 制作的“《工作室》系列”第十五作，也是 PS3 平台“《工作室》系列”首次采取男女双主人公。玩家可以从两个主人公中选择其一，利用炼金术为复苏黄昏大陆而努力。容易上手的系统和性格各异的同伴是本作的亮点之一，繁体中文的本作更是能让玩家毫无障碍地感受本作的剧情。

以下游戏的优惠时间为：2015年8月6日至2015年9月9日（其中《艾丝卡&罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士》繁体中文版时间为8月12日至9月15日）

PS4新增免费游戏
《幕府将军的头骨》制品版（英文版）
《劳拉与奥西里斯神庙》制品版（英文版）
《潜入公司2 克隆人的反击》制品版（英文版）

PS3新增免费游戏
《艾丝卡&罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士》制品版（繁体中文版）
《战神 超凡》制品版（英文版）
《潜行公司2 克隆人的反击》制品版（英文版）

PSV新增免费游戏
《潜行公司2 克隆人的反击》制品版（英文版）
《魔神少女》制品版（英文版）



XBOX STYLE



CHINAJOY 归来,大满足!尽管没有召开发布会,微软依然拿出超过 30 款 Xbox One 游戏出展,让纱迦身在现场时直有一种身处 TGS 的错觉。这次 CJ 之行还采访到了菲尔·斯宾塞、谢恩伟以及 343、TURN 10、LIONHEAD 等一众 DALAO,这样的待遇以往就算是在 E3 和 TGS 也没能有过。这一切都让我深深地体会到国行带来的福利!

《心理测量者》将推出中文版



今年 5 月 28 日发售的 Xbox One 独占游戏《心理测量者 无法选择的幸福》(**サイコパス 選択なき**幸福)确定将推出官方中文版!这是来自 5pb. 官方推特的消息,游戏发售日预定为今年秋天。

本作是根据人气动画《心理测量者》改编的游戏,类型是文字冒险。游戏的剧情为原创,主人公是原创人物监视官誓汤抚子、执行官剑拓真,而原作中的众多角色也会在游戏中登场。

应该说这个消息算得上是意外之喜了,毕竟《心理测量者》的剧情是有口皆碑的,有了中文版势必会吸引不少玩家。这里顺带一提的是,本作的成就可不算简单哦!

日本Xbox大感谢祭

此前微软曾宣布不参加东京游戏展,同时表示会举行专门的活动来展示 Xbox One。如今微软兑现了自己的诺言,两场 Xbox One 大感谢祭将于东京游戏展之后举行。其时间分别是 9 月 26 日(东京)、10 月 4 日(大阪)。

微软目前没有公布大感谢祭的具体内容。考虑到对手索尼在日本市场压倒性的优势,避开 TGS 这个主战场也不失为一招妙棋。

《光环5》限定主机公布

在本届科隆游戏展上,微软终于公布了《光环 5》限定主机和手柄的详情。

看到这台主机的样子,大家可能会比较陌生。这是因为该主机采用了本作的另一主角洛克(LOCKE)的盔甲风格,以银色和灰黑色为主调,辅以 UNSC 的蓝色和蜂巢图案,看上去高端大气。手柄同样采用了这种风格。

这个限定主机的价格为 499 美元,将于 10 月 20 日即游戏发售前一周推出。限定主机中已经预载了价值 99.99 美元的《光环 5》豪华数字版,相当超值,惟一不爽的是游戏为数字版而非光盘版。

当然《光环》的主角始终还是士官长大人,因此微软还推出了一款以士官长为主题的限定手柄,以 69.99 美元的价格单独发售。这个手柄的配色就是大家很熟悉的了。而限定主机中搭配的限定手机也会以同样的价格和同样的时间单独发售,不买限定主机的朋友请考虑一下。





《使命召唤 先进战争》最终DLC丧尸地图DESCENT解析

8 月 4 日,《使命召唤 先进战争》最终 DLC :RECKONING 已于 X360 和 Xbox One 卖场上线,和过去一样,这个 DLC 包括了 4 张多人联机地图和 1 张丧尸地图,下面纱迦重点来说说丧尸地图 DESCENT。

从第一个 DLC 开始,本作的设计者就不断试图给丧尸模式增加新要素,应该说还是很有诚意的。然而大锤和 T 组的制作实力有很大差距,再就是大锤的设计思路也和 T 组不同。T 组增加新要素是为了让丧尸模式更好玩,而大锤则是想提升难度或者说是考验玩家,因此最终的结果就有天壤之别。在前 3 个 DLC 中我们已经见识到了大锤组的不少坑爹设定,而这一切到了 DESCENT 中变本加厉,到了让人忍无可忍的地步。首先还是让我们来看看这回的新要素。

新要素

这回 DESCENT 的新要素中最醒目的一点,就是增加了高难度。高难度的开启方法不明,应该是要完成一定波数,与解不解彩蛋没什么关系。当游戏开始后,调查出生点附近墙壁上的一个小开关,按住 X 键就可以开启高难度。多人游戏时需要所有玩家都调查开关才能开启高难度。

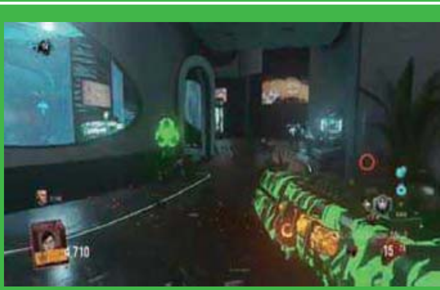
高难度的最大特征就是画面始终为黑白色,屏幕上除了当前金钱数量外不显示任何情报,甚至连队友方位、空投提示都不会显示。高难度下敌人的 HP 大幅增加,接近于翻倍的水平。命中丧尸时不能获得金钱,只有打死丧尸才能拿到金钱。最麻烦的一点是不可救援,只要死掉就直接 KO,只有在下一轮开始时才能复活。这意味着死掉的玩家除了金钱外就是白板一个,到后期基本没有活的可能。

其他新要素就不多了,主要是增加了两种新枪和歌利亚机甲。一种名叫 KL03-Trident,俗称弹珠枪,其特征是能射出的子弹遇到墙壁(含天花板、地板)会反弹,而且能反弹多次,清场效果良好,但具有一定的随机性;另一种名叫 Blunderbuss,俗称喇叭枪,其实就是一把威力巨大的霰弹枪,但一次只有一发子弹,必须配合快速上弹来使用。歌利亚机甲也就是战役模式中出现过的大杀器,在丧尸模式中虽然威力不俗,但耐久度不光是受到攻击就会减少,随着时间的经过也会慢慢减少,因此可以认为就是摆设。

关于OZ

在第 2 个 DLC 的最后,马尔科维奇扮演的扫地老头 OZ 被阿特拉斯部队一枪爆头,在第 3 个 DLC 的最后 OZ 以丧尸形态出现。而在本 DLC 中 OZ 成了最终 BOSS,原来他并不是普通人,而是阿特拉斯开发的生化兵器,之前的记忆都是被植入的,阿特拉斯量产了无数个 OZ 准备大捞一票。

正如金庸小说里的第一高手是少林扫地僧一样, OZ 这个阿特拉斯扫地人也拥有极强的实力。玩家分别会在第 5 波、第 13 波、第 20 波三次面对他。第 5 波只是见面,第 13 波时 OZ 会在 4 个窗口出现,指挥敌人并开动机关来攻击



玩家。玩家需要等他开启防弹玻璃后迅速将其打爆,4 个窗口全部破坏后就算过关。这个过程远比想象中困难,因为场地中会不时出现自动机枪、EMP 电网、毒气墙来妨碍玩家。

第 20 波的战斗中, OZ 会变身为巨大形态来直接攻击玩家。这个状态下玩家需要开启场地四周的 4 个发电机,这样场地中央的消毒机关才能使用。等 BOSS 过来的时候按下机关,就会令其进入硬直,此时攻击才能对其造成伤害。每次硬直时玩家最多只能对其造成 1/4 血的伤害,而其他时候攻击是无效的。这场战斗在普通难度下比较简单,但高难度下由于血量翻倍,没有超强的火力很难过关。

简略心得

一般来说最后一个 DLC 的丧尸彩蛋都是规模最大的, DESCENT 也不例外。它拥有 4 个 DLC 彩蛋中最繁琐的步骤、最高的难度,以及最无聊的设计。由于篇幅问题,这里不能把彩蛋的步骤详细说出来。这次的彩蛋事实上就是要完成 OZ 的各种挑战,挑战依次如下:寻找并干掉 5 个飞碟、只能用手雷杀敌(手雷无限)、移动时会大量扣钱、不能攻击到同伴、只能用火箭筒杀敌(自动给玩家分配火箭筒且弹数无限)。所有挑战都必须在一波内完成,如果失败就要等到下一波。此外挑战之前还要完成各种解谜,这个部分更加无聊,有像《马里奥》那样的跳平台,有考验记忆力的神经衰弱,简直就是一个大杂烩。很显然大锤是很得意于自己脑洞大开的设计的,但在一个 FPS 中加入这种莫名其妙的挑战完全就是搞笑,所以全球玩家目前都在痛骂这些设计。

比起彩蛋,高难度打完 20 波的成就恐怕难度更高。首先这个成就肯定是人越少越容易完成,以单人或二人为宜。高难度下赚钱相当困难,而敌人又特别耐打,因此想过高难度的话就需要做一件手游玩家经常做的事情,那就是刷首抽。简单地说就是看前两把能不能出喇叭枪,这把枪是对付 BOSS 的不二神器,没有这把枪,就谈不上打败第 20 波的 BOSS。而有了喇叭枪之后,最好还要有一把比较厉害的副枪外加吸引丧尸的猴子无人机。如果玩家打到第 10 波还没有好装备就可以直接重来了。

不得不说,大锤的丧尸模式算是失败了。好在这已经是最后一个 DLC,而名门正宗的 T 组丧尸即将到来。在目前公布的两个丧尸地图预告片中,我们已经看到了无数的亮点。这里也希望从去年 11 月一路走来的《先进战争》战友能够再接再厉,攻破这最后的难关!

向下兼容细节继续透露

Xbox One 的向下兼容功能果然是个大杀器,微软最近一段时间始终在持续放出相关新闻来吸引玩家。纱迦在 CHINAJOY 上采访到了菲尔·斯宾塞,向他确认了一些细节。另外微软也在科隆游戏展上公布了一些细节。

首先,向下兼容功能已确定会于今年 11 月上线,届时将有超过 100 款的 X360 支持这一功能。目前确定支持这一功能的厂商如下:

Bandai Namco
Bethesda
Deep Silver
Disney
Majesco
Electronic Arts
Sega
Square Enix
2K
Capcom
Ubisoft
Koei Tecmo
Codemasters
Warner Bros Interactive

其次,微软确定未来所有新发售的 X360 游戏,以及所有作为金会员免费的 X360 游戏,全部将支持向下兼容功能,这样玩家就可以直接用 Xbox One 来玩了!

第三,纱迦在采访中得到了菲尔·斯宾塞的确认,向下兼容功能不锁区。众所周知, Xbox One 游戏虽然不锁区,但 X360 游戏是锁区的。那么用 Xbox One 玩不属于同一区域的 X360 游戏时会不会锁区呢?答案是不锁。无论是光盘版还是数字版,只要支持这一功能,就可以游玩。对于光盘版而言,放入光驱之后,系统会自动下载该光盘版对应的 Xbox One 地区版本。对于数字版而言,只要当前设置的卖场有这个游戏,就会自动出现于下载列表中。

怎么样,大家是不是已经完全打消了对于向下兼容功能的疑虑呢?秋天赶紧来吧!



N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽



8月初的两大Wii U游戏的更新，均追加了不少新元素，甚至进行了大幅改造，足以让玩家暑期战个痛快。而这种追加机能的做法似乎也有推广到3DS平台的尝试，刚刚发售的《动物之森 欢乐家装设计师》就将在9月迎来一次更新。而未来的《妖怪手表3》更是计划了3弹大型DLC，值得玩家们期待。

大乱斗更新 追加多项新功能

《任天堂全明星大乱斗》近日更新了1.1.0版本，主要追加了预告已久的大会模式，以及将比赛回放视频投稿的功能。

大会模式：大会模式是按照主办者设定的规则，在指定的时间内让参与者之间比赛，以排名决定最终结果的游戏模式。联网时，大会的界面显示了其他玩家正在举办的各种大会，玩家可以选择其中两个报名参加。在大会结束之前，参与者都能在大会列表的最上方找到已经加入的大会，直接开启房间等待其他报名者加入比赛。此外，在大会模式之中还包含锦标赛，采取淘汰赛的形式决胜负，而每场比赛完结后败者组都可以继续在锦标赛的界面观看其他小组的比赛回放。

视频投稿：在以往的版本中，就算玩家保存了对战动画，一旦游戏版本被更新，之前的动画就无法继续回放。所以这次更新的视频投稿功能虽然对没有“科学上网”的玩家来说意义不大，但也算是有了一个不错的解决方案。在游戏内的回放界面选择自己的录像即可上传到YouTube，之后还能投稿到Miiverse的大乱斗社区“Reply观战部屋”。使用手机或者电脑的话，也可以直接在该社区看到其他人的视频投稿。



《油彩军团》首次大型更新

8月6日《油彩军团》(Splatoon)迎来了首次大型更新，版本为2.0。更新后游戏的各方面表现都更为成熟。不仅增加了两种与好友合流组队的方式，而且对多张地图都进行了不同程度的调整，甚至将整张地图彻底改造。新武器、地图和新的真格规则将一如既往地每周解锁。此外，官方还公布了一个名为“乌贼圈”(**イカリング**)的网页应用，可以随时查看好友排名等信息。按照预定计划，本作的更新步调仍将持续到年末，届时很可能还会迎来第二次的大规模更新。想要尝试的玩家现在正是加入乌贼军团的好机会哦。

1.两大新类型武器



旋转机枪：类似加特林机枪的武器，从准心就能看出其兼具喷枪的溅射范围和蓄力枪的蓄力特性，参数也类似蓄力枪。蓄力过程有两段，释放后自动高速连射墨水，而射程也仅次于普通蓄力枪，连打则是发射小滴墨水。此外优点还在于没有蓄力枪的瞄准线，位于有利位置时可以有效进行火力压制。操作时比较依赖体感控制，发射墨水时可以潜水取消射击。旋转机枪在直路和开阔区域的喷涂效率优秀，是比较适合高位防守和远距离骚扰控场的武器，但是移动力不足和较大的发射间隔是弱点，需要队友的掩护，尤其也要防范狙击手的射程。

墨水桶：融合了多种武器特色的全新种类，能够通过连打按键来泼出抛物线的墨水，墨水痕迹呈直线型，优势在于中距离攻击高处和障碍物后面的对手。快速地涂满墙壁的优秀能力更是能够让队友战斗力提升。墨水桶的攻击力、射程、频率和涂抹范围都相当不俗，且水平射程距离不会发生攻击力衰减，近中距离战斗能力很高，但是要注意由上至下地攻击会降低伤害。



2.地图及平衡性调整



地图方面，本次更新已知包含了两张全新地图，从外观上看分别是“大桥”和“住宅区”，将在未来开放。而原有的地图基本都有改动，其中“高架下”地图更是大幅度改造，中央区以及两侧均扩大了不少。在进行真格比赛前记得先去散步，确认都有哪些改动的地方哦。



・**油田**：真格高台有改动。高台移动到北侧区域附近，增加一段线路。

・**商场**：所有规则均有改动。真格区域在中央区两侧增加埋伏的平台。

・**农园**：真格区域、真格高台有改动。不再容易被堵在复活点。

・**停车场**：真格区域、真格高台有改动。中心区域增加阻挡 3K 狙击枪的障碍物，两侧增加平台以便偷袭。

平衡性方面，主要是对几个特殊武器蓄力时所需的点数进行了调整。

・**超级射炮**：增加 40p

・**超级感应器**：增加 20p

・**扩音器镭射**：减少 20p

3.新模式及等级上限

新增的两种比赛模式分别是小队比赛和私人比赛。两种比赛都可以设置密码，需要由房主开设房间，然后在好友之间进行合流。在房内可以更换武器装备。

普通等级由 20 级提升至 50 级，且升级所需经验值的计算方式改变。经验值不再直接由涂地面积决定，而是根据玩家实际比赛是否表现积极出色而定。真格等级追加 S 和 S+ 级，S 级以上只能在单人的真格比赛中提升，这些玩家在小队比赛中排名不发生变动。

小队比赛：和好友组成 2 人、3 人或 4 人的小队，和其他组队的玩家随机匹配，进行真格比赛。其中 2 人小队将与其他 2 人小队凑成 8 人开赛，而 3 人小队有可能会匹配到 4 人小队，这种情况下复活时间会稍微加快。考虑到网络条件和目前的匹配情况，强烈推荐选择 2 人组队的形式来进行小队比赛。

私人比赛：私人比赛由房主决定对战的规则、地图和队员分配。两队人数可以自由选定。但这种比赛不能获得任何奖励，可以当做训练模式来使用。另外，目前私人房间排队等候时无法退回大厅。

4.新服饰

大型更新追加了 40 余件新服饰，依然是每日在商店中随机出现。其中还包括了官方举办的服装设计征集活动中获奖的“寿司师傅”套装，以及和《侵略！乌贼娘》联动的套装。另外，从 20 级之后每提升 5 级就可以到裁判猫那里对话，获得英雄模式的复制品套装。





5.乌贼圈

乌贼圈是能够查看每日地图更新状况、好友在线情况、比赛排名分数和装备配置的网页工具。玩家只要用 NNID 登录即可使用。其中好友列表中可以发起比赛募集和参加好友的募集；排名点数按照胜利场数 × 胜利率 ×10 计算，每周日晚重置；玩家的装备页面还显示了各人的武器使用程度和服装能力配置。乌贼圈还对应了移动端，在游戏之余不妨用来参考好友们的装备配置。

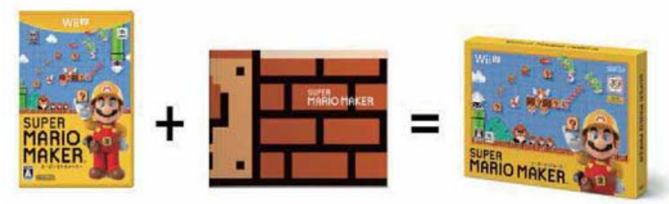
《超级马里奥制造》同捆版主机公布

《超级马里奥兄弟》30 周年纪念作品《超级马里奥制造》将在 9 月 10 日与游戏同步发售同捆版主机。普通版（日版）包含 32GB 白色主机，内置数字版《超级马里奥制造》，附带关卡概念图册，售价 33000 日元（不含税）。限定版则是为图册制作了硬皮封面样式，附有经典配色的像素风马里奥 amiibo 一只，售价 34000 日元（不含税）。另外也有现代版配色的马里奥 amiibo，零售价均为 1200 日元。









《动物之森 欢乐家装设计师》9月更新

与 amiibo 卡片联动的《动物之森 欢乐家装设计师》将游戏重点放在了房屋布置上，而游戏本身虽然还没有联机要素，但是也已经有大量玩家在 Miiverse 和其他社交平台上分享他们设计的家装照片。近日官方公布，本作还将在 9 月进行更新，追加游戏内投稿功能“ツクッター”（“设计好了”和“推特”的合成词）。更新后房产公司内增加投稿入口，玩家可以在设计完房屋时将其上传到服务器，让其他玩家搜索到，并进入其中观赏。游客还能对其进行评价。而 9 月之后，本作将举办房屋设计大赛，详情可持续关注官方更新。



读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来 通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

Email：ucg@ucg.cn



★因为时间正好都凑上了，这期特刊的内容异常丰富，既有暑期特刊的部分，也有Chinajoy的现场直击，科隆展的特别内容自然也是少不了的，希望大家喜欢。

★不知不觉，八月已经过去了一半，这个月算是比较传统的淡季，不过实际上也有一些注目的作品，可惜都堆积在了月底，例如XOne玩家们万分期待的《战争机器 终极版》就是最好的例子，因为截稿时间的问题，这个游戏的攻略可能没法和大家第一时间见面，不过我们也会在直播频道和其他网络平台上制作对应的内容，好让大家能够全方位地了解一下一款诚意十足的作品，大家记得不要错过哦。

★阳光育成计划大升级！ UCG携手游戏时光，面向全国主机游戏玩家招生！只要加入，就可以在编辑的指导下成长，通过表现来换取稿酬及各种好礼，并有机会转职为在职编辑、特约撰稿人、特派记者等高级职业！详情请参见本期杂志的封二，期待有志者的加入！

《游戏机实用技术》新浪微博 http://weibo.com/ucgucg

《游戏机实用技术》腾讯微博 http://t.qq.com/ucg2011

《游戏机实用技术》微信公众号 UCG1998

Email 云萧萧：最近两年一直有关于“《黑手党》系列”续作的流言，但最终没有确切的消息。时隔多年，2K终于在科隆展上公布了《黑手党3》，真是令人振奋，还以为这个系列不会再有了，我的担心一扫而空。本人对于黑手党题材的东西极为着迷，电影《教父》三部曲更是看了不少于十几遍，礼帽、燕尾服、汤姆逊冲锋枪与老爷车等等，同样是犯罪题材在那种老旧的年代下呈现出的是另一种细腻的故事。因为系列首作过于久远，所以只将《黑手党2》通关了好几次，至今对这个游戏的每一处还记忆犹新，以马龙白兰度为原型设计的主角Vito也很让人满意。不过这个系列似乎比较冷门，身边的机油几乎都不知道这个游戏，不知这次能否大放异彩。在欣赏了《黑手党3》的预告之后，发现前作主角会回归本作，Vito虽已一头白发，但颜值依然秒杀续作的主角，这让我更是对本作充满了期待。作为R星兄弟公司的2K，相信不会让玩家们失望吧！

这个游戏与其说是知名度低，倒不如说2代自己作死败坏掉了自己的名声，虎头蛇尾的流程让不少玩家诟病。初代的PC版可是有国内代理正版的，不过名字叫《四海兄弟》而已。从影像来看的确值得期待，肌肉车芝加哥打字机什么的最带感了。

编辑部游戏风向标



进游戏打了2场战斗，拿了10个奖杯……

——八重樱只打了20分钟《战国BASARA4 皇》就对本作的奖杯难度有了准确了解。

“去寻找黑暗吧，那里有光明。”虽然有装逼的嫌疑，但男主你说这话真是莫名地有说服力。

——看着男主无论白天黑夜都戴着墨镜却毫无压力的三日月如是吐槽道。

Marvelous 的音乐游戏，看上去很美。

——总感觉自己和Marvelous旗下音乐游戏不合拍的哪尼感叹道。

什么？竟然还能摸妹子？！

——乙太一边吐槽着《弧光之源 无限》中的“秘密课程”环节，一边乐在其中。

游戏里的角色把吐槽的话都给抢了。

——每当秋沙雨准备对《光之巨人》的剧情进行吐槽时，里面的角色下一秒就把她想说的话给说出来了。

我本来以为这种萌豚游戏实质都是shi来的，但居然意外地好玩？

——原本没打算买《万亿魔坏神》的宇宙人不禁重新开始审视自己的眼光。

Email 金欣：上半年大致玩了几款游戏，《恶灵附身》、《如龙 0》、《勇敢的心》、《太鼓达人》。《恶灵附身》玩后，晚上不敢起来上厕所，哈哈，总感觉有点怪怪的，怕怕。《如龙 0》玩后感觉每天从身边经过的美女都可以约会，“妹子，来张名片吧”，呵呵。《勇敢的心》让我见证了人类为自由和理想斗争的伟大，很有冲动想再看一遍《拯救大兵瑞恩》的电影。《太鼓达人》游戏，让我喜欢上了咚咚，而且我习惯于把这个附赠的玩偶放在女儿的枕头旁，软软的感觉犹如母亲的爱抚，女儿睡的安心，父母不用担心。这些看似不是十足的游戏趣事，但也说明一个问题，那就是游戏离不开生活，生活因游戏而美好，在游戏中见证生活的喜怒哀乐！

说来惭愧，上半年玩的游戏不多，自己买的游戏就更少了。回想了一下，大概是因为几款游戏都超级耐玩。尤其是《Splatoon》，实实实已经成为了日课，估计打到年底都不会腻，除了掉线延迟搞得我摔手柄……不过有意思的是，这款动作射击游戏的玩家之中妹子的比例非常高，很多还是为了这一个游戏第一次进入主机游戏的圈子。有兴趣的朋友可以试试。

潜台词是“对妹子有兴趣的朋友可以试试”吧？

然而这是一款在线游戏，你并不能面连。

你们不要太高要求！

Email 仙德瑞拉的诡计：这么多年我也勉强能叫老读者了吧，仔细一想虽然从《MGS4》的时代接触UCG，不过也真是很多年了！中间还穿插了《和平行者》一作，我一直是MGS的真饭，当时真是怎么也想不到能出5代啊！而且还有这么逆天的引擎，光是新介绍的“基地FOB”等玩法，已经能包含了当年百玩不厌的《MGS2》，仿佛让我回想起当时在Big Shell里的来回奔走。而且开放世界可以自由发挥的潜入也让我非常满意，《原爆点》的手感我非常中意，也超期待TPP的各种改进，反正MGS就是好怎么看怎么好！我也发自内心感谢小岛先生和他的伙伴能给我这样一个精彩的系列故事伴我成长。小岛先生在台湾公布中文化真是了了汉语圈《MGS》粉丝的一桩大心事，感觉能玩到完成度这么高的《MGS》，还有官方中文，也算此生无憾了。当然我也庆幸一直以来跟对了阵营→_→那么问题来了！《MGS》官方中文版的发售时间还未确认，可我绝对无法等到官中发售了，我想请问小编们，据你们所知，MGS官中版是英文语音还是日语语音？有没有可能出双语音？（双语音的痴梦这么多年还没做够么）或者哪种语音可能性更大？因为1.如果不同步发售，我准备买两盘，所以我提前买的版本的语音最好能与官中版不同。2.担心假如分开买存档继承方面会不会有问题，主要是MGO之类的。另外不知索尼为何迟迟不公布官中登录时间，是不是因为完成度还较低，能不能结合《如龙 0》、《初音 F2》等大致分析一下可能的时间段？

首先需要说明的是，由于游戏还没有推出，所以以下回答也仅仅作为推测。关于第一个问题的话，根据索尼的中文化游戏习惯，一般会使用英文版作为蓝本，因此个人认为英文版的可能性较大。而你提到的MGO存档问题，MGO作为线上模式，我认为更倾向于关联个人账号而不是本地存档。关于中文版的具体推出时间，官方目前还没有给出准确的日期，一些预定信息显示的出货时间为2015年内，而近日有渠道商消息表示中文版会在12月推出，你不妨以此作为参考。

Email 塞满坚果的松鼠君：小编里有人喜欢萧敬腾吗？我特别喜欢他啊！一方面是他歌唱得确实好听，另一方面我也是个雨神附体体质，只要一出去玩必然下雨，所以只好窝在家里打游戏，逐渐变成了一个无可救药的宅男……所以当我得知原来有人和我一样命犯雨神时，我不禁流下了感动的泪水。而且最近我才知道，原来萧敬腾也是个玩家，前不久他在自己的微博上发了一张照片，是乘坐北京到上海的高铁时，在列车上玩PS4！实在是太会利用碎片时间了，在下望尘莫及。顺便问问小编们，有人知道他用的这个PS4便携式显示器是啥牌子的么？大概多少钱？我也想来一个。



虽然我也是个不爱外出的人，但是下雨我更讨厌，你想想洗干净的衣服都干不了。对我这种有轻度洁癖和洗衣服强迫症的人来说简直受不了。顺便回答一下读者的问题，HORI牌，某在线购物网站搜关键词“HORI PS4 便携式显示器”就行，价格大概1700RMB左右。

Email yuy：由于高考完了，所以终于能好好的玩下主机上的游戏，狠狠地把PS2上的游戏补了一下。但是在玩《零 红蝶》时差点吓成灰了。话说当晚凌晨家里一个人都没有，于是自己作死的把灯全关了，只有门开着。正穿梭于落魄的宅邸中，突然QQ来了好友消息，本着好玩的心态拍了张家里全黑的图发了过去，对面却吓我说“电视上方怎么有个头在飘？”然后这货又不知道从哪找来了各种灵异图片，正当我嘴角上扬表示不屑时，突然眼角不知看到了什么，嗯好像是一个头。应该是手机里图的残影吧，又继续聊天但很快凭直觉我又抬了一下头，似乎又看到了一张脸，但很快消失了，那一瞬间我略微紧张屏息的看着电视，这一刻我鸡皮疙瘩全起来了，背后一阵冷汗。一个灰白色的头赫赫的漂在电视外面的下方对我淡淡的微笑。那一刻我确定我是清醒的，差点就叫出来了。曾经一直很想遇见鬼的我那一瞬间跪了。后来开灯后证明那张脸不过是《零 红蝶》的屏保。而我在黑色的房间中手机看时间长了才把那张脸看到电视外面去了……果然老话说的对，灯光昏暗处，不能玩手机！

“《零》系列”的那个女鬼屏保曾经是传统，我在玩《月蚀假面》时中途出去倒了杯咖啡喝，还特意按了暂停菜单键，等我回来时赫然在屏幕上看到一张苍白大脸，黑洞洞的双眼无神地凝视着我，一个没忍住，嘴里的咖啡全喷到了显示器上……而且《零》这个系列，在游戏时经常会发生一些不确定的事情，如果是本来应该出现的怨灵没有来也就罢了，我曾经有一次在存档点遇到过BOSS，那酸爽的感觉简直是难以言状啊。所以吧，我个人是不太建议夜里独自一人玩“《零》系列”，确实是刺激没错，但无法保证不会有突发情况，要知道你的内心其实远不如你想象中的那么坚强。最后要说的一点是，关灯玩手机可是很伤眼的哦！

Email 雪夜湖心亭独赏：本人许久没有看到UCG了，今看375期读编往来中，八姐姐对我见到的一些新面孔称呼年轻人，不禁感叹，岁月如梭，我老了，连八姐姐也老了。

噢？我有说过这句话吗？为什么我完全不记得呢……

是的，记忆力衰退就是身体机能老化的一个重要标志。

如此触犯女性大忌的话还是不要说了吧orz。

Email 狂暴猫咪：不知道小编们有没有注意到一些网游或单机RPG游戏存在一种名为“工程师”或“机械师”的职业，这种职业的特点一般都是建造、操纵，也就是建造炮台或者召唤机器人作战，本人一直对这种游戏职业有着强大的执念，想想看身边围绕一群机器人、炮台为你作战是多么霸气威武啊！不过现在貌似很少有一个主角是一个能召唤机器人的机械师或以建造机器人为主题的游戏，看来这种游戏元素还是太小众了。其实如果有这样一款游戏，主角是个技术宅，特长是制造机械，游戏过程就是建造并召唤各种机器人或者机械装置战斗或解决各种难题肯定很有趣吧，如果再加上可以制造机娘的设定想必还会吸引一群宅男或者绅士吧（笑）。

少年你想太多了，你有见过开高达的人里面有多少会兼任修高达的么。

其实按照一般RPG里面的话，这种职业不是留下一句话让主角们搜各种素材回来，用不到两秒做好飞空艇然后还要兼任司机，去到魔王城堡之后就会被赶走，搞不好还会发生什么意外领便当的职业吗。在我印象中很多能召唤出一堆奇怪兵器（名字前面可能还会带“古代”两个字）的角色，这些兵器大多都不是他们自己造的。所以在我看来，建造师之类的职业都是给主角们铲shi的苦逼啊。

我怎么觉得这位读者的重点在最后一句话。



Email 杰内米洛的撒加：在时代广场发现了《光环5》的宣传，突然有一种家祭无忘告乃翁的感觉。

是我的理解出错了吗？老美大型游戏宣传是很正常的吧，这位读者的感叹让我有点摸不着头脑啊。

确实，美国各种大楼、广场经常可以看到游戏的宣传广告，要是在人民广场有这种规模的宣传，才是真正的“家祭无忘告乃翁”啊！

Email 夏楠韦：375期杂志总算是等到了《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》的攻略，本人十分高兴。“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”一直是我比较喜欢的游戏作品，所以对本作十分期待，当然，有关优化的问题深表遗憾。但是，这依然挡不住本作优秀的素质，而且本期杂志的游戏攻略UCG的各位小编也确实做得十分不错，保持一贯的高水准，所以，在此对本期杂志点一个深深的赞！

关于本期的《从游戏城寨到游戏时光》，说实话，看到这个标题时我本身并不熟悉，毕竟成为一个玩家还是在5年前。但上网查询之后才对他们更加具有一种钦佩的心情，应该说，正是这些坚持不懈的游戏人的守候，让我们的游戏世界能够得以坚持。我在平时的阅读中接触过不少的中国游戏人，他们现实的孤独与对游戏的热爱让他们的守望显得无比珍贵与神圣。从sky带来的电竞热，到如今由于PS4、Xbox One入华带来的主机热，正因为那些前辈的坚持才使得我们能够得以迎来最好的游戏时代。

谢谢夏楠韦读者对于《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》攻略的肯定，目前对于热门的大作，我们一般都会采取两三个小编一同上阵的方式制作，以避免以前那种一个人单挑正GAME但是因为时间有限而顾此失彼的情况，希望日后能够更进一步提高攻略的整体质量和水平，也请大家继续给我们多提意见。

游戏时光目前已经在一点点地恢复以前游戏城寨和Level Up时代的一些优良的传统，在期待老朋友们重新回归的同时，也很欢迎各位新玩家们加入这个全新的游戏社区，和我们一起分享现在这个属于中国玩家的游戏时代的快乐。

Email 艾斯塔：表弟总喜欢问我借游戏，本来有个能一起讨论游戏分享经验的亲戚也是好事，但时间一长我发现他是把我当资源库了，自己也不买游戏，全靠从我这借着玩。而且一借就是好几个月，保管的也并不算好，拿回来时盘盒上都是划痕。我这个人又有收集癖，喜欢将游戏盘盒干干净净工工整整摆放在书架上，表弟此举如同割我心头肉一般。但碍于是亲戚关系，又不方便直接发火，真是苦恼得不行。现在惟一的解决方法就是一听说表弟要来，立马锁上房门出去找同学玩，制造出不在家的“假象”，但有时他还会搞突然袭击，那就完全躲不掉了。这种日子未免也太累心了吧！

这种时候自己的态度一定要坚决，毕竟是自己珍视的东西，如果不明确告诉对方利害关系就只能委屈自己，而且越是亲近的关系越应该学会懂得尊重对方，不要总是碍于面子，有些事还是早点说清楚比较好。

Email 爸比你会唱小星星吗：光荣耍了那么久关子公布出来的新作居然是《进击的巨人》，真是万万没想到啊没想到，本来以为会是个新IP的，毕竟不是无双嘛，哈哈。不过新作是《进击的巨人》的话也就理解为何不是无双了，割后颈肉这事吧可真不像割草那么容易。但是又担心起了游戏的类型，感觉上应该是动作游戏或是ARPG，不过光荣做动作游戏我咋就那么虚呢……其实做成恐怖游戏也不错，嗯。小编们离香港那么近，不知道有没有人去看《进击的巨人》真人电影啊？我在网上看了几个常驻11区的朋友的影评，感觉分歧好大，有人觉得很好看，有人觉得改的一塌糊涂，有人觉得是搞笑片，有人觉得特效超恐怖，这到底该不该看啊？

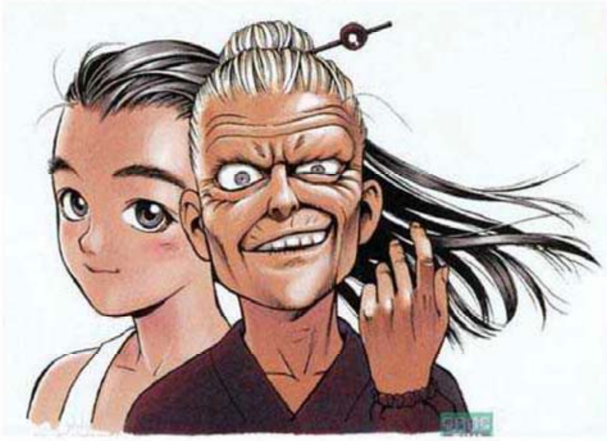
其实如果有玩过《讨鬼传》的玩家应该可以想像光荣出品的动作游戏大致是怎样的，特别是锁链这把武器用起来也颇有种立体机动装置的感觉，不过现在看来《进击的巨人》很有可能采用卡通渲染的画面风格，而且原作中的作战地形更加复杂，具体情况还是要等实际游戏公布了再做定夺。至于真人电影版嘛，抱着看特效的心情去欣赏的话应该会比较靠谱。

Email 淄博市 冯佳：不管怎样我还是不喜欢手游，特别是手机电量不够用的情况下……

这位读者是重度手游玩家，鉴定完毕。

Email 王佳男：特稿让我回忆起了levelup的时光，一句话证明我是老玩家：“当年猪笼城寨levelup杂志每期都送CD，读编往来的主持人是豪血寺一族中的烈舞阿婆，哈哈！”当时还给城寨写了信，建议送《恶魔城 月下夜想曲》的专辑CD。这次UCG和游戏时光再次合作，十分高兴，祝你们扛好中国电视游戏的大旗，借势中国电视游戏的利好政策，为天下玩友带来更加精彩的游戏世界。祝好！

说那么多干吗，直接输入levelup.cn注册账号，重回这个只属于我们玩家的游戏城寨吧！还是那句口号——天下玩家是一家！



Email zelda：最近听说《最终幻想Ⅶ 重制版》将于2016年发售，而且是官方发布的消息，杂志社还搞了一次投票。在我看来投票的三个选项都有可能，假设事情是真的，选项一说SE在跟索尼玩公关，细细一想，SE没有说是日历年还是会计年，如果是会计年，那就极有可能拖到2017年，与20周年纪念一起做一个大型的策划；如果是日历年，首先不得不说SE的工作效率提高了不少，其次也不是不可能，因为在E3上公布的时候我甚至怀疑这个项目早在一年前就开始制作了，也就是说E3上的宣传片很可能是早就做好的，SE想借重制版在明年发售的契机挽回玩家对公司工作效率的信任，而故意在E3上说重制版正式开始制作（以上关于日历年的评述为无责任猜想）。选项二说SE搞错进度了，这个也有可能但概率极低，首先因为是官方新闻可信度极高，但如果真有可能那就是属于内部工作失误。因为SE的办事效率的确低下，所以还是不能忽视此选项。选项三说可能是真的，如果是真的，那真的要对SE刮目相看了，但也有可能是2017年。其实看新闻的时候，我也在想，如果真的在明年的日历年年内发售，那20周年纪念的时候SE做什么？周边？手办？动漫？付费DLC？总觉得不够，还是SE根本不想大张旗鼓地做一次活动，这么好的题材不利用一下不是太可惜了吗？如果我是公司营销策划团队的一员，我实在想不到在纪念活动上有比重制版正式发售更好的点子，应该是以重制版正式发售作为活动的核心，再辅以周边、手办、动漫甚至付费DLC锦上添花（我甚至想过把危机核心的高清复刻版作为付费DLC加进去，哈哈）。当然如果新闻是假的话，那就当我什么都没说咯。至于投票嘛，自然是希望越早发售越好喽，不知道众位编辑对这个新闻有什么想法吗？

曾经我对SE的任何新闻都有很多想法，不过现在真的是一点想法都没有了……

咳咳，显然这个所谓的官方消息是假新闻啦，SE目前没有任何关于《FF7R》发售日的具体进展，毕竟连《FF15》的确切发售日都还没有吐出来呢，大家就不要太过幻想了。当然了，我也很希望能在2017年就玩到，毕竟20周年是个很有意义的日子，但从现实角度来看可能性确实不太大。

Email 斯维特兰娜：前两天看到了一则新闻，说越是技不如人的男性玩家越容易瞧不起女性玩家，特别在网游中，这种现象很常见。不过从我自身的经历来看，在打联机模式时，我倒是经常受到各方面的照顾（正面意义上），大家在游戏里也都比较客气，相敬如宾，这到底是因为电视游戏玩家普遍素质高，还是我运气太好碰到的都是小天使？

打主机游戏的女生本来就不多，大伙儿要是不温柔一点，那么剩下一堆大老爷们，那是多么悲伤的故事啊。

说得没错！咱们家用机玩家的素质就是高！

少来，我昨天看你打网战的时候可是说了不少粗鄙之语啊，虽然没开麦，不过背后捅刀更令人不齿。

错觉，那都是你的错觉。

Email 我只想一个人静静：虽说Capcom一向没什么节操可言，不但《怪物猎人》不给PSV，就连《暖洋洋的猫猫村》新作也放到了3DS上，但不得不夸赞的是广告创意确实棒。这几家游戏公司里面，索尼走的是格调路线，SE打的是情怀牌，Capcom则是各种逗逼模式全开。《暖洋洋的猫猫村DX》的广告就是让几只真的猫戴上艾露猫的帽子本性出演，幸亏这几只猫脾气好得不行，居然完全没反抗（假如是给我家猫主子戴这玩意，我的手估计都要被抓烂了）。看完后我又不禁多联想了一下突然发现，猫猫村在现实中就存在啊！不就是日本那座著名的猫岛吗！不知道猫岛上是否也有像是村长那样的老大级猫存在呢？

这么一说的话忍不住联想到猫岛上的那些猫奴们要怎么过活……

头都不敢抬的铲屎工……

战战兢兢准备伙食的喂食工……

心甘情愿的屈服于肉球的淫威之下……

报告猫老大！这几个人已经没救了！





Email 妹渣：有小编看过《干物妹！小埋》吗？你们想找个小埋这样的女朋友吗？

不愿意。

编辑部公认妹控的宇宙人有什么特别见解？

这动画看了第一集之后我的感觉就是哪有这样的妹妹，绝对是当哥的调教失败了！

……

你们这是什么眼神！

我们只是在好奇大绅士调教出来的妹妹是怎样的而已。

Email 少年何愁：虽说优衣库的宅T恤既便宜花色又多，但也恰恰因此，很多不明真相的非玩家也会买来当做一般的衣服穿。有天我在图书馆里自修，偶然一抬头，发现前面桌子面对我坐着一个穿《怪物猎人》T恤的长发妹子。当时我那叫一个激动，还真以为是找到了组织呢！但咱毕竟只是个纯情小男生，和女孩子多说几句话都备不住会脸红，扭捏再三，又是假装去倒水从她身边经过，又是四处闲逛寻找话题机会，最终决定还是来个直球，直接走到妹子旁边，露出我能做出的最得体的笑容，问道：“你好，请问你也喜欢玩芒亨吗？”妹子露出了困惑的神情。我以为她没有听清我所说的话，于是又指了指她胸前艾露猫的图案，说“怪物猎人”，这回她更是露出了略显尴尬的笑容。突然间，我明白我自己又自作多情了，赶忙道了个歉，一溜烟就跑出了图书馆。这是多么悲伤的故事啊……

妹子心想：糟糕今天出门没带3DS不能和这位帅哥联机了——露出尴尬的笑容——读者误解——道歉逃走——悲伤的故事。

Email 活跃分子周正宽：376期封面好评！妹子一见就爱不释手，不但问我是哪款游戏她想玩一玩，而且还想买耀西的毛线玩偶。然而我并没有Wii U……看来为了讨妹子欢心，只能选择散财了？

现在Wii U上还是有不少值得一玩的游戏的，比如《超级马里奥3D世界》、《猎天使魔女2》、《零 濡鸦之巫女》、《油彩军团》，再加上新出的《毛线耀西》，绝对值得回主机的本金哦！好吧，如果你实在不想买Wii U，又想讨妹子欢心的话，我给你支个招吧：打开淘宝，搜索“毛线耀西 amiibo”，你就会看到有商家在单卖耀西的amiibo玩偶，这个价格不算贵，也就是100多块钱而已，而且确确实实是由毛线织成的，用来讨好妹子绝对是够用了！



Email 770762662：聪叔去世的消息实在太突然，很巧的是，那时我刚好去日本旅游。到京都那天是7月19日，聪叔的追悼会就在那天。只可惜天公不作美，京都受台风影响，大雨一整天都没有停歇（想必这也是上天对聪叔无声的祭奠吧？），所以行程也没能如愿完成。

幸好第二天没有下雨，旅途也能继续进行。坐着巴士，穿过京都城区，到了稍微偏远的伏见稻荷大社。伏见稻荷的名气相当响亮，宫本茂在E3的任天堂直面会上宣传《星际火狐：零》所提到的正是此社。神社里延绵的红色拱顶让人印象深刻，狐狸自然也不能缺席，只可惜没能找到视频中宫本茂亲自画的许愿卡就是了。嘛，强烈怀疑是不是有粉丝偷偷带走了（笑）。

任天堂在京都的总部大楼刚好离伏见稻荷大社不远，坐着的士，我来到了黄昏笼罩中的任天堂总部大楼前。说是“大楼”，其实那栋方方正正的楼真的很小，楼层也不高，院子里没有任何多余的装饰，位置也比较偏僻，很难想象在游戏业界叱咤风云的老任其实是如此低调。走进大门里……当然是不可能的，而且那天正好是星期六，除了警卫没有别人在公司里。我在公司的周围一直徘徊到路灯亮起才离开，难以平复的心里有兴奋，有满足，有感慨，却也少不了一丝惆怅。

刚好上期截稿后我也去关西走了一趟，伏见稻荷大社自然也是少不了的行程。不过日本的天气着实热得不行，爬完伏见稻荷山后整个人都不好了，也就没有精力再前往任天堂总部参观，实在有些遗憾。不过话说回来，岩田社长的离世确实非常突然，抛开他社长的身分不谈，作为一个优秀的游戏开发者，他值得所有玩家的尊重。







Email 愉快的右脚：聪哥年纪轻轻就因癌症辞世，令人惋惜不已的同时也将游戏人的健康问题托出了水面。不可否认的是，大多数游戏玩家都很少会锻炼身体，而且还有饮食不规律、晚睡晚起等不良习惯，包括我自己也是如此。现在仗着年轻还能胡来，等身体真出问题了可就后悔也来不及了。但话虽这么说，真要让我们这群死宅每天花1小时时间在锻炼身体上似乎也不太可能，我相信绝大多数人宁愿选择赖死家中。所以我建议三家主机公司应该制作一款打卡运动类的游戏，游戏捆绑一个外置设备，玩家需要把该设备戴在自己身上，然后完成当天所需的运动量。连续打卡N天就可获得相应的成就和奖杯，如果有积分的话还可以拿积分兑换成点数购买游戏等等，我相信这样一来很多玩家每天都会很勤奋运动的。虽然乍看之下这么做，主机厂商并没有获得什么实际性的好处，但其实玩家身体健康了，相应的，玩游戏的日子也会更长，从长远角度看还是有利无害的。

这位读者的想法不错，不过运动这种事说到底还是得看自己，靠游戏来强迫是没有用的。以前Wii平台上的健身类游戏，并没有捆绑什么装置，但也有人用它们成功减肥了。身体是革命的本钱，激励自己为健康而运动的话，有这句话就足够了。不过对于生活节奏较快的年轻人来说，现实依然很残酷就是了……

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品







大奖：《炉石传说》主题手提袋1个
VGL2015主题明信片1套（每套2张，共3套）

372期奖品

大奖：制作人名越稔洋亲笔签名的《如龙 0 誓约之地》签名版
各类主机专辑 6 本

签名版得主：

bbses@163.com	bbses

专辑得主：

halo_595209092@qq.com	小鱼
807303999@qq.com	紫穗
804383432@qq.com	沙子加水
zxclark@163.com	zxclark
1492984602@qq.com	腐草为萤
yyl313@126.com	yyl313

本期问题

1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 你对今年国内的游戏展有什么看法？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2015 年 9 月 8 日，以发件日为准。

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！"

淘宝动漫游书店 acgbook.com　官网在线购书频道 b.ucg.cn　UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

电子邮件： ucg@ucg.cn
邮政信件： 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编： 730000

特别优惠
加2元，送快递！
一次购满28元，免费快递！
注：默认圆通快递，不到地区自动转其他物流。

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

温馨提示：请在汇款单上留下正确的收件地址、姓名、手机号码，以确保书籍安全到达！！

游戏・人

《游戏・人》读者服务部现提供以下邮购服务：



邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码： 730020
电话： 0931-8674805
Email： gamers@263.net

《游戏·人》第 56 辑、第 57 辑、第 58 辑，定价 18 元。《Xbox 360 专辑》第 21 辑、25 辑，定价 35 元。《PS3 专辑》第 24 辑、第 27 辑、第 28 辑，定价 35 元。《Xbox One 专辑》第 1 辑，定价 35 元。《次世代专辑》第 2 辑、第 3 辑，定价 38 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：



邮购地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码： 730000
电话： 0931-8668378
Email： ad@ucg.cn

第 205、210、215、271、274、275、287、295 期，定价 12 元 / 期。第 220、225、226、232、247、257、265 期，定价 9.8 元 / 期。第 229 期，定价 15 元。第 207 期，定价 19.6 元。第 277、301、311 期，定价 18 元 / 期。第 337、358、361、370、371 期，定价 14 元 / 期；第 373、376 期，定价 16 元；第 374、377 特刊，定价 22 元。

掌机王SP

《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码： 730020
电话： 0931-4867606
Email： pgking@263.net



《掌机王 SP》：96、104 ~ 107、109 ~ 111、113 ~ 115、131、133、158 辑，定价 9.8 元；160、171、178、183 辑，定价 12 元；103、151，定价 14.8 元；187 辑，定价 16 元；216 辑，定价 14 元；229、232、234 ~ 236 辑，定价 19.8 元。《口袋玩家》：28、38、42 ~ 44、54、55 辑，定价 16 元。62、86、88 ~ 90、92 辑，定价 18 元。
《口袋妖怪 2015 721 完全大图鉴》，定价 68.00 元；
《3DS 专辑》：VOL.8、VOL.10，定价 35.00 元。《PSV 专辑》：VOL.13，定价 35 元。《PSV 典藏特辑》：定价 32 元。《PSP 专辑》；VOL.6；定价 28 元。
《怪物猎人狩猎志》；VOL.6，定价 12.00 元；VOL.11 定价 18.00 元。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：
兰州市邮政局雁滩分局37号信箱
动漫游(ACG)读者服务部（收）
邮政编码： 730010
电话： 0931-8663118
Email： acgbook@163.com



《机动战士高达模型年鉴 2015》，定价 28 元；
《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》，定价 42 元；
《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；
《街头霸王幻彩珍藏》，定价 25 元；
《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4，定价 9.8 元 / 辑；
《模魂志》第 77、79、84、89 期，定价 22 元 / 期；第 102、104 期，定价 25 元 / 期。

小编寄语

努力工作,拼命玩!

纱迦

本期个人签名
一切会更好,尽在不言中!



★在Chinajoy上采访到了无数业界大佬,特别是能采访到菲尔·斯宾塞,了却一桩心愿。在采访时我告诉他有6台X360,36万成就,他惊讶地竖起了大拇指。有个细节,当我向他询问Xbox One能否玩锁区的X360游戏时,他表示是可以的。但同时又说,为了对我的6台X360负责,他回去之后会和技术团队确认一下细节再告诉我。不过这次采访中最出彩的反而是我家LP给我特意买的新鞋子,被菲尔大赞了两次,也是醉了。(笑)

★本来以为上海的夏天会很凉爽,没想到竟然比深圳还热。中午站在马路上看远处,甚至还能看到空气扭曲的现象,真是够了。问了下去日本的大触哪尼,他说日本也是热到死。难道纬度越高,气温越高?还是说全球变暖已不可避?

★这次在上海见到了很多老同事,十分愉快,中午和GOUKI、泰坦等一干老同事吃了顿饭。饭局中D·S无意中说起当年的一封读者来信:"GOUKI,你最喜欢的足球和游戏,中国都不行,你是故意的吗?"一瞬间大家都无语凝噎了,不过很快又都笑了起来。

哪尼

本期个人签名
1000日元,这大概会是我这辈子吃过最贵的西瓜。



◆这趟关西之旅让我印象最深刻的一个现象是,虽然《LoveLive!》、《舰娘》等作品在日本有着极高的人气,不过大多只是限制在与ACG产业相关的领域,而真正渗入生活中各个角落的,却是Level-5的《妖怪手表》。毫不夸张地说,无论是商场、便利店、甜品屋、甚至是各个旅游景点,除了普通的人类外,出现频率最高的大概就是那只"地缚猫"了!主题食品、用来装甜点的杯子、以及与各个城市或景区合作推出的限定饰品等等,即便是此前完全对这款作品没有了解,几天下来也足以被严重洗脑,更别提那只贱猫还有个"朗朗上口"的日文名。之前觉得《妖怪手表》能有那样傲人的销量,无非就是专攻低龄市场,现在我才明白这一切都要归功于这种"病毒般"的广告营销啊。

◆截稿前的周末和宇宙人一起去香港看了《LoveLive!》的剧场版,这次上映场次多加上我们去得早,因此也选到了正中央不错的位置。其实买票之前对剧情本来就没太多期待,实际水准也基本在我预料之内,官方把各种老梗玩得飞起,因此制造了不少笑点。作为μ's九人动画企划的总结而言,足以让粉丝们感到心满意足了。另外,我也是头一次经历了电影结束后全场掌声雷动的情况,感觉还真是微妙。

宇宙人

本期个人签名
八月都过大半了,怎么我还觉得好像才过完年不久?



☆上个月底去香港参加动漫电玩节的时候无意中买了一本《魔法少女育成计划》的外传短篇集,最初只是因为对名字感兴趣所以才买的,回来看了三章左右发现还挺有趣,于是就在网上把之前两部正传买了回来,然后又看了三章左右,评价瞬间从挺有趣变成了超精彩!于是最近我一边对作者总是杀我喜欢的角色而感到咬牙切齿,一边上瘾地读完了前两部。而后续两部的原版大概截稿后就能收到,简直不能更爽。

★最近莫名其妙地收到很多骚扰电话,内容全部都是问我要不要买什么投资产品,或者要不要买什么保险之类,简直神烦,还害我差点想把手机关个两三天,不过最后还是没这么做,因为当时心生邪念,想了几个自认很恶劣的玩笑去整蛊这些骚扰电话,然而就当我打算付诸实践的时候,骚扰电话就再也没来过了——反倒是给我送小说的快递小哥差点被整蛊了,这实在是……

三日月

本期个人签名
离《辐射4》发售,还有3个月(敲碗)。



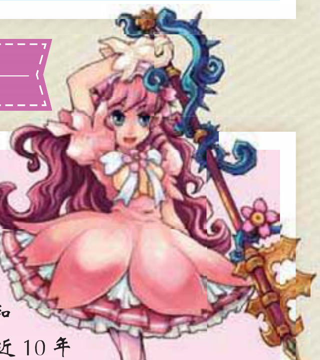
8月6日,"囧司徒"乔恩·斯图尔特的最后一期《每日秀》终于播出了最后一集,不知不觉这档节目已经播了整整16年。虽然接触"囧司徒"的时间不长(大概就5年左右),不过这个节目还是让曾经是语言类专业的我受益匪浅,不得不说这真是段欢乐的时光。唉,以后爱看的脱口秀又少了一个……

最近开始看《咱们裸熊》,老美的动画口味就是和亚洲人民不一样,这部动画剧情逗趣之余音乐也相当动听,值得为各位读者推荐。另一部开播的便是《瑞克和莫蒂》,这部描述爷孙俩的科幻类动画同样值得推荐。脑洞大开的科幻类剧情配合无比三俗的剧情看起来无比带感的同时,时不时出现的温馨情节也是亮点之一,当然,前提是你得受得了前面的三俗情节。

话说最近的空余时间基本都在玩《侠客风云传》,我都有点忘记我上次这么沉迷一个国产游戏是什么时候了……除开一些诸如优化和读取速度的硬伤之外,这游戏还是有一些很好玩的细节的,例如不同地区的角色会说着一口流利的当地方言,甚至还有说日语的。不过对于一个没玩过前作又没看过武侠小说的人来说,这游戏还是有太多梗我是不懂的了……

八重樱

本期个人签名
好好活着,不为什么。



★截稿前一天半夜,突然被朋友的来电吵醒,这时才知道老家天津的塘沽区发生了特大爆炸,网上的视频触目惊心,慌忙给家人和天津的老友们打电话,好在一切都还算安好,同时QQ和微信上也收到了很多朋友(甚至包括将近10年没有联系过的朋友)发来的关怀信息,很是感动。有句话我觉得说得很有道理,没人知道灾难和明天哪个会先来,珍惜活着的每一天,珍惜身边的每一个人吧。

伽蓝

本期个人签名
意外的意外。



久闻《JOJO的奇妙冒险》大名，但一直不知道他名气为何如此之大，最近从动画开始看起，第一第二部都只是感觉及格水平，谁知第三部开始感觉突然成了神作，目前每天不看上两三集都不舒服，眼下埃及篇马上也要看完，接下来漫画接着干自然是少不了了！

太依赖一件事的坏处是，你永远不知道这东西什么时候会坑你一道。自从手机钱包流行后，上班基本不带钱包，但某天去便利店买早餐，店员表示网络故障无法支付，硬是把身无分文的我饿了一个早上，毛病要改。

秋沙雨

本期个人签名
动画BD一旦开始买就停不下来。

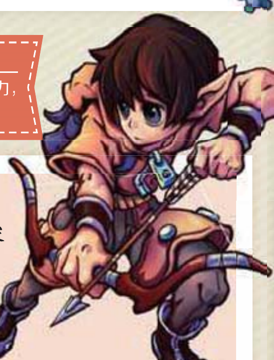


☆当初说好的，《热情传说》中文版消息一旦定下来我就再去买一份限定。10月之后我的桌面上将会有4张《TOZ》。如果到时候PS4版会出日版的话考虑再入一张，这样我就能让我的PS3稍微歇歇了。

★最近想干的事情太多，想慢慢跑《TOZ》的二周目，又想去把《TOX》系列的年表给重新整理，同时手上的PSV还有《GE2》的奖杯坑和一个抽屉的乙女游戏，还想去研究各类粥的做法，所以说为什么一天只有24个小时？

初心者

本期个人签名
“所谓才能，首先是抓住机会的能力，以及应对失败时的冷静。”



虽然嘴上说的半成品，但这在更新之后《Splatoon》确实也变得很有意思了。于是突突突更加停不下来，其他游戏也都继续搁置。虽然比起PSN的几乎搜不到人的联网质量来说已经好得多，但这段时间的网络延迟和掉线简直令人烦躁，不是我掉线就是队友掉线。为什么国内打个游戏还要这么辛苦呢……

在读者来信里面看到有关健康游戏的想法，其实像是苹果表那样的东西也算是一种。不过那毕竟太奢侈了，消受不起。而这两年老任的QOL平台计划就有望将健康游戏再一次带到人们面前。要是我玩的游戏里面的某个服装DLC，需要我燃烧卡路里就能解锁，那我大概会非常乐意尝试。

稀饭

本期个人签名
《守望先锋》赶紧卖啊——等等，暴雪你还是赶紧先给我把《虚空之遗》出了吧！



【累】去年科隆展回来就感觉满崩溃的，毕竟所有内容都得一个人写，今年这种感觉更强烈了一些，毕竟我可是直接在办公室呆了两个夜晚，才把手上该写的内容都一一化为文字，此刻除了头昏脑袋目眩神迷，实在无法言表自己的感受，不过想到最终还是能交出成果来，感觉还是颇有成就感的，今晚——应该说是明天的上午太阳升起之后，我应该能够勉强睡个好觉吧，祝各位读者永远也不用受这种罪～

胜负师

本期个人签名
周五八点档，游戏好时光。



【铂】在取得人生第一个国行白金——《影之刃 蜃楼》后，了解了一下国服奖杯迷的情况。短短五个月的时间里，已经有人拿下近150个白金！虽说大部分功劳来自于PSV上多如牛毛的文字冒险游戏，但能做到近乎一天一白的程度，已经挺让人惊讶了。

【金】这十五天里玩得最多的游戏居然是《愤怒的小鸟2》，目前战绩是过了142关，拿下395颗星，弹飞13051只猪（这个数据可能是伤害值，自我感觉没那么多）。青铜级竞技场的竞争有些激烈，确保前三位需要投入一些钻石，不过不课金是基本原则。

【银】最近集中观看了传说中“严肃的辩论节目”《奇葩说》，已经发展到睡梦中隐约听到马东敲木鱼、念广告的地步，看来自己离深井冰也不远了。

【铜】儿子趁着暑假最后二十天开始学习游泳了，若学有所成，他将成为我们家三代中第一个会游泳的人，呵呵！

梦叶

本期个人签名
有旅游的心但没旅游资金，简直悲莫此啊！



@前几日编辑部有好几位同事都请假出行去了，看着这帮家伙发回的一张张闪光弹，我那个心理阴影面积简直是成几何倍数增长，眼瞅着自己假期在手，却没有出行资金这简直是最大的悲剧，明年！明年一定要存……明年是不是还有墨菲斯？索尼果然是罪大滔天啊！

@最近一两个月真可谓游戏荒，《潜龙谍影V 幻痛》中文版的发售日期也迟迟不公布，就本作的文字量来看同步上市的希望渺茫，所以整个9月又可以省钱了，再看一眼10月之后的发售表……说好的省钱呢？

@问胜负师借来了神往已久的《胧村正》，然而事实证明自己的期望值果然又定高了，不知为什么每次玩香草社的游戏都有这种感觉，可能真的是太希望玩到一款拥有丰富动作要素的2D游戏了，如果香草社能和Arc System Works联手打造一款2D过关类游戏的话……那人设应该选哪家的呢？（脑洞纠结ing）

乙太

本期个人签名
人生苦短，世事无常，及时行乐。



●上期截稿后抽空和饭老板一起去HK看了《蚁人》，整体的观影感觉良好，介于大陆还没有上映，所以也就不对剧情作评述了。由于蚁人自身的能力不够霸道，看之前我还在担心本片的动作戏部分会不会太过平淡，不过事实上打斗部分的精彩程度完全出乎了我的意料。总之，本片绝对值回票价，片尾还有个大彩蛋哟。

●最近开了《如龙0》这个天坑，一周目用最低难度好好地体验了一下剧情，现在正在痛苦的二周目白金之旅中，虽说已经吐血搞定了大部分小游戏，不过离完美还有很长一段路要走，不知道在《MGS V》到来之前能不能达成目标（叹气）。不得不说这次的剧情达到了系列的新高度，真岛吾郎的故事线尤其出彩，不仅对真岛过去的故事进行了补完，更对其性格的变化历程进行了仔细的刻画，让真岛的形象更为深入人心。

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2015.08.20-2016.03.08

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

近期游戏发售信息整体上没有太大变动，变动主要集中在一些日式游戏上，《无夜之国》《战国无双 4 帝国》均有小幅度的变动，而受各位提督关注的《舰队收藏 改》则大幅延期到 11 月 26 日。而 2K 新作《天生战狂》以及国内人气十足的《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4》也确认了明年初的具体发售日。

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 8 月					
25 日	活至黎明	Until Dawn	SCE	动作冒险	中文版
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
25 日	冤罪杀机 决定版	Dishonored: Definitive Edition	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
27 日	龙之信条 在线	Dragon's Dogma Online	Capcom	角色扮演	日版
2015 年 9 月					
1 日	疯狂麦克斯	Mad Max	WB Games	动作射击	美版
1 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	美版
8 日	撕纸小邮差 拆封	Tearaway Unfolded	SCE	动作冒险	美版
15 日	宿命 掠夺者之王	Destiny: The Taken King	Activision	角色扮演	美版
17 日	战国无双 4 帝国	战国无双 4 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
17 日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	日版
15 日	职业进化足球 2016	Pro Evolution Soccer 2016	Konami	体育	中文版
22 日	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	中文版
24 日	传颂之物 虚伪的面具	うたわれるもの 偽りの仮面	Aquaplus	策略角色扮演	日版
25 日	圣斗士星矢 斗士之魂	圣斗士星矢：ソルジャーズ？ソウル	BNEI	动作	中文版
25 日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ～不思议な本の炼金术士～	Koei Tecmo	角色扮演	日版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	中文版
29 日	托尼・霍克专业滑板 5	Tony Hawk's Pro Skater 5	Activision	体育	美版
2015 年 10 月					
1 日	阿尔斯兰战记无双	アルスラーン战记 × 无双	Koei Tecmo	动作	日版
6 日	摇滚乐队 4	Rock Band 4	Harmonix Music Systems	音乐	美版
6 日	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	Activision	动作	美版
7 日	未知海域 内森・德雷克收藏版	Uncharted: The Nathan Drake Collection	SCE	动作冒险	中文版
13 日	彩虹六号 围攻行动	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	Ubisoft	主视角射击	中文版
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
20 日	舞力全开 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
23 日	刺客信条 枭雄	Assassin's Creed Syndicate	Ubisoft	动作冒险	中文版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
29 日	噬神者 复活	ゴッドイーター リザレクション	BNEI	动作	日版
2015 年 11 月					
3 日	极品飞车	Need for Speed	EA	竞速	美版
6 日	使命召唤 黑色行动 Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
10 日	辐射 4	Fallout 4	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
17 日	星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	中文版
19 日	命运石之门 0	Steins;Gate Zero	5pb	文字冒险	日版
26 日	刀锋对决 光明格斗 EX	ブレードアークス from シャイニング	SEGA	格斗	日版
26 日	求生档案 天空的彼端	イグジストアーカイヴ －The Other Side of the Sky－	SPIKE CHUNSOFT	角色扮演	日版
2015 年 12 月					
1 日	正当防卫 3	Just Cause 3	Square Enix	动作冒险	美版
8 日	杀手 47	Hitman	Square Enix	动作冒险	美版
10 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	日版
10 日	Nitro+ 爆破者 少女们的无尽决斗	Nitro+ Blasterz: Heroines Infinite Duel	Marvelous	格斗	日版
2016 年 1 月					
14 日	奥丁领域 利弗诗拉希尔	オーディンスフィア レイヴスラシル	ATLUS	角色扮演	日版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 2 月					
2 日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	BNEI	动作	中文版
9 日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	美版
23 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版
2016 年 3 月					
8 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 8 月					
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
25 日	冤罪杀机 决定版	Dishonored: Definitive Edition	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
25 日	战争机器 终极版	Gears of War: Ultimate Edition	Microsoft Game Studios	动作射击	中文版
2015 年 9 月					
1 日	疯狂麦克斯	Mad Max	WB Games	动作射击	美版
1 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	美版
15 日	宿命 掠夺者之王	Destiny: The Taken King	Activision	角色扮演	美版
15 日	极限竞速 6	Forza Motorsport 6	Microsoft Game Studios	竞速	中文版
18 日	职业进化足球 2016	Pro Evolution Soccer 2016	Konami	体育	美版
22 日	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	中文版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	中文版
29 日	托尼・霍克专业滑板 5	Tony Hawk's Pro Skater 5	Activision	体育	美版
2015 年 10 月					
6 日	摇滚乐队 4	Rock Band 4	Harmonix Music Systems	音乐	美版
6 日	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	Activision	动作	美版
13 日	彩虹六号 围攻行动	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	Ubisoft	主视角射击	中文版
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
21 日	舞力全开 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
23 日	刺客信条 枭雄	Assassin's Creed Syndicate	Ubisoft	动作冒险	中文版
27 日	光环 5 守护者	Halo 5: Guardians	Microsoft Game Studios	主视角射击	中文版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 11 月					
3 日	极品飞车	Need for Speed	EA	竞速	美版
6 日	使命召唤 黑色行动 Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
10 日	辐射 4	Fallout 4	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
10 日	古墓丽影 崛起	Rise of the Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版
17 日	星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	中文版
2015 年 12 月					
1 日	正当防卫 3	Just Cause 3	Square Enix	动作冒险	美版
8 日	杀手 47	Hitman	Square Enix	动作冒险	美版
2016 年 1 月					
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 2 月					
5 日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	Naruto Shippuden: Narutimate Storm 4	BNEI	动作	美版
9 日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	美版
23 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版
2016 年 3 月					
8 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 9 月					
17 日	生化危机 启示录 2	BIOHAZARD REVELATIONS 2	Capcom	动作冒险	日版
17 日	战国无双 4 帝国	战国无双 4 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
17 日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	日版
24 日	传颂之物 虚伪的面具	うたわれるもの 偽りの仮面	Aquaplus	策略角色扮演	日版
25 日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ～不思议な本の炼金术士～	Koei Tecmo	角色扮演	日版
30 日	东京异境	东京ザナドゥ	Falcom	动作角色扮演	日版
2015 年 10 月					
8 日	在迷宫地下死去	メイQノ地下ニ死ス	Compile Heart	角色扮演	日版
15 日	激次元组合 布兰＋海王星 VS 丧尸军团	激次元タッグ ブラン＋ネプテューヌ VS ゾンビ軍団	Compile Heart	动作	日版
20 日	SUPERBEAT: XONiC	SUPERBEAT: XONiC	Atlus	音乐	美版
29 日	夜游	夜回	日本一	动作冒险	日版
29 日	噬神者 复活	ゴッドイーター リザレクション	BNEI	动作	日版
2015 年 11 月					
19 日	命运石之门 0	Steins;Gate Zero	5pb	文字冒险	日版
26 日	半罪少女 2	クリミナルガールズ 2	日本一 Software	角色扮演	日版
26 日	舰队收藏 改	艦これ 改	角川 Games	策略模拟	日版
26 日	求生档案 天空的彼端	イグジストアーカイヴ －The Other Side of the Sky－	SPIKE CHUNSOFT	角色扮演	日版
2016 年 1 月					
14 日	奥丁领域 利弗诗拉希尔	オーディンスフィア レイヴスラシル	ATLUS	角色扮演	日版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 2 月					
25 日	勇者将死	勇者死す。	日本一 Software	角色扮演	日版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 8 月					
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
27 日	龙之信条 在线	Dragon's Dogma Online	Capcom	角色扮演	日版
2015 年 9 月					
1 日	潜龙谍影Ⅴ 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	美版
15 日	宿命 掠夺者之王	Destiny: The Taken King	Activision	角色扮演	美版
15 日	职业进化足球 2016	Pro Evolution Soccer 2016	Konami	体育	中文版
17 日	战国无双 4 帝国	战国无双 4 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
17 日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	日版
22 日	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	美版
24 日	传颂之物 虚伪的面具	うたわれるもの 偽りの假面	Aquaplus	策略角色扮演	日版
25 日	圣斗士星矢 斗士之魂	圣斗士星矢：ソルジャーズ？ソウル	BNEI	动作	中文版
25 日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ~不思议な本の炼金术士~	Koei Tecmo	角色扮演	日版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	中文版
2015 年 10 月					
1 日	阿尔斯兰战记无双	アルスラーン战记 × 无双	Koei Tecmo	动作	日版
6 日	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	Activision	动作	美版
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
20 日	舞力全开 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 11 月					
6 日	使命召唤 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
10 日	托尼・霍克专业滑板 5	Tony Hawk's Pro Skater 5	Activision	体育	美版
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
19 日	命运石之门 0	Steins;Gate Zero	5pb	文字冒险	日版
26 日	刀锋对决 光明格斗 EX	ブレ－ドア－クス from シャイニング	SEGA	格斗	日版
2015 年 12 月					
10 日	Nitro+ 爆破者 少女们的无尽决斗	Nitro+ Blasterz: Heroines Infinite Duel	Marvelous	格斗	日版
10 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	日版
2016 年 1 月					
14 日	奥丁领域 利弗诗拉希尔	オ－ディンスフィア レイヴスラシル	ATLUS	角色扮演	日版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 8 月					
20 日	超级机器人大战 BX	スーパーロボット大战 BX	BNEI	策略角色扮演	日版
27 日	勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	ドラゴンクエスト VIII 空と海と大地と呪われし姫君	Square Enix	角色扮演	日版
2015 年 9 月					
10 日	狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 DX	モンハン日记ぽかぽかアイルー村 DX	Capcom	模拟经营	日版
17 日	口袋妖怪 超不可思议的迷宫	ポケモン超不思议のダンジョン	任天堂	角色扮演	日版
2015 年 10 月					
15 日	七龙战记Ⅲ 代码 VFD	セブンスドラゴン III code:VFD	SEGA	角色扮演	日版
23i	塞尔达传说 三角力量英雄	The Legend of Zelda: TriForce Heroes	Nintendo	角色扮演	美版
2015 年 11 月					
12 日	跨界计划 2 勇敢新世界	プロジェクト クロスゾーン 2：ブレイブニューワールド	BNEI	策略角色扮演	日版
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
28 日	怪物猎人 X	モンスタ－ハンタ－クロス	Capcom	动作	日版
2016 年 1 月					
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 8 月					
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
2015 年 9 月					
1 日	潜龙谍影Ⅴ 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	美版
15 日	宿命 掠夺者之王	Destiny: The Taken King	Activision	角色扮演	美版
15 日	职业进化足球 2016	Pro Evolution Soccer 2016	Konami	体育	美版
22 日	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	美版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	中文版
2015 年 10 月					
6 日	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	Activision	动作	美版
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
20 日	舞力全开 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 11 月					
6 日	使命召唤 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
10 日	托尼・霍克专业滑板 5	Tony Hawk's Pro Skater 5	Activision	体育	美版
10 日	古墓丽影 崛起	Rise of the Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
2016 年 1 月					
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 9 月					
10 日	超级马里奥制造	Super Mario Maker	Nintendo	平台动作	日版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
2015 年 10 月					
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
21 日	舞力全开 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
2015 年 11 月					
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
2016 年 1 月					
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版

08.20 超级机器人大战 BX

3DS 策略角色扮演 ■BNEI ■无对应周边 推荐度 B



《超级机器人大战BX》是“《机战》系列”登陆3DS平台的第二款作品，来自各大机器人动画中的经典机体再度汇聚一堂。本作除了收录了《勇者王 GaoGaiGar》《机动战舰 NADESICO》等经典动画作为参战作品外，还收录了诸如《巨神高克》等小众向动画。部分参战作品延续自《机战 UX》，不过这其中部分机体的动画素材得到了重制。本作保留了前作中饱受好评的战术指挥系统与特殊行动指令，还将搭载还原机体在原作中设定的原作系统。此外，本作的特别初回特典将是高解析度版的《第 2 次超级机器人大战》，有爱的玩家一定不要错过。

08.25 活至黎明

PS4 动作冒险 ■SCE ■无对应周边 推荐度 A



通过索尼公布的几段游戏内容来看，《活至黎明》作为PS4平台首部交互式游戏，其质量绝对上乘。通过PS3时期对此类游戏的不断摸索，索尼在交互式游戏方面也有了更多的心得。首先本作将会有多达八名的主要角色，他们之间的关系以及互动也会让游戏内容变得更加丰富。系统上增加角色属性和伙伴之间的更多联系，也让游戏有了更多的可能性。相比《暴雨》和《超凡双生》本作剧情方面更加惊悚刺激，根据蝴蝶效应而改变的数百结局也极富吸引力。

08.27 勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主

3DS 角色扮演 ■Square Enix ■无对应周边 推荐度 A



本作从PS2版移植而来，在原版的主线故事的基础上加入了新的队伍同伴，还将展现原版中未能讲述的全新剧情。此外，游戏追加了全新的迷宫和怪物，而且为全部事件都配上了语音演出，乃正统续作的首款全配音作品。虽然限于机能，画面表现力和细节方面有所简化，但本作的遇敌方式改为了可见式，增加了照相和修饰照片的功能，可以通过擦肩通信来交换创作的截图，而游戏中的音乐也采用了交响乐版音源，让10年前的经典焕发出不一样的魅力。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

梦幻模拟战 转生 95

PS3

FIFA 16 12 光盘
潜龙谍影Ⅴ 幻痛 光盘
战国BASARA4 皇 94 128

PS4

FIFA 16 12 光盘
刺客信条 枭雄 光盘
黑暗之魂Ⅲ 光盘
黑手党Ⅲ 光盘
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4 光盘
镜之边缘 催化剂 光盘
猛象突击 148
潜龙谍影Ⅴ 幻痛 光盘
求生档案 天空的彼端 100
天生战狂 6
星球大战 战斗前线 光盘
战国BASARA 4 皇 94 128
正当防卫3 光盘
植物大战僵尸 花园战争2 光盘
最终幻想ⅩⅤ 光盘

PSV

IA/VT 缤纷律动 95
光之巨人 95 105
弧光之源 无限 94 136
求生档案 天空的彼端 100
万亿魔坏神 94

Wii U

恶魔三全音 95

Xbox One

FIFA 16 12 光盘
除暴战警3 9 光盘
刺客信条 枭雄 光盘
古墓丽影 崛起 14 光盘
光环战争2 光盘
黑暗之魂Ⅲ 光盘
黑手党Ⅲ 光盘
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4 光盘
镜之边缘 催化剂 光盘
量子破碎 16 光盘
龙鳞化身 4 光盘
猛象突击 148
潜龙谍影Ⅴ 幻痛 光盘
天生战狂 6
星球大战 战斗前线 光盘
正当防卫3 光盘
植物大战僵尸 花园战争2 光盘
最终幻想ⅩⅤ 光盘

X360

FIFA 16 12 光盘
古墓丽影 崛起 14 光盘
潜龙谍影Ⅴ 幻痛 光盘



《买买买 第七期》《游戏月旦评》《格斗派系》
等众多精彩视频正在热映中！

更多网络节目请登录

土豆视频 腾讯视频 搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。









特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

买买买
第七期

游戏黄金眼
猛象突击 评测

菲尔·斯宾塞
ChinaJoy2015 专访

索尼 SCE 中国战略部部长
添田武人
ChinaJoy2015 专访

五十岚孝司
ChinaJoy2015 专访

山根实知琉&佐野电磁
ChinaJoy2015 专访

新作影像集锦

最终幻想ⅩⅤ | 黑暗之魂Ⅲ
龙鳞化身 | 古墓丽影 崛起
潜龙谍影Ⅴ 幻痛
除暴战警 3 | 光环战争 2
量子破碎 | 正当防卫 3
黑手党Ⅲ | 镜之边缘 催化剂
星球大战 战斗前线
刺客信条 枭雄 | FIFA 16
植物大战僵尸 花园战争 2
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4

ENDING SONG
ACG HK 2015
牧野由依现场 LIVE

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①战国BASARA4 皇 Capcom② 动作③
多机种④ ⑤战国BASARA4 皇 ⑥日版
2015年7月23日⑦ 本地1人⑧ 对应玩家年龄：12岁以上⑨
售价为PS4版：7549日元，PS3版：6264日元⑩

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________________

收藏日期 ____________________

周五八点档
游戏好时光

大型游戏直播节目

一周新闻 点评业内最新情报 · **热点热议** 主持嘉宾畅聊不断 · **精彩互动** 展现玩家趣闻趣事
原创首映 最新节目抢先看 · **有奖环节** 转发微博好礼不断

http://www.douyutv.com/65415
用斗鱼 TV app 扫描进入官方直播间

UCG × www.VGTime.com 游戏时光 VGTime

下期杂志，只卖1元？

下期杂志上市前，将有两天时间在微店推出限量秒杀1元购书活动。真的只用付1元即可买到下期杂志！快递包邮哦，亲！
具体活动时间和链接，将在以下渠道提前发布：
微信公众号“UCG1998”
新浪微博的“游戏机实用技术官博”
新浪微博的“游戏机实用技术视频”
或者请提前收藏UCG微店的网址：vd.ucg.cn，常去逛逛，UCG的书刊全都有！支持PC、手机、平板，支持支付宝和信用卡、储蓄卡付款。

游戏机实用技术视频的微博 | 游戏机实用技术官博 | UCG微店 | 微信公众号



口袋玩家

面向所有口袋妖怪爱好者的专门志，《口袋妖怪》的游戏、动画、漫画、周边大集结！224页正32开，18元

VOL. 92

-口袋漫画-
白色天使——阿尼尔的大冒险
新增的以可爱灾兽阿尼尔为主角的优秀原创漫画！

-研究所-
口袋妖怪详尽分析——驱雾精灵研究
典栏目全新改版，以技能为单位研究分析精灵战术。

《ORAS》战术系统探究——地系分析
战术系统探究回归，本辑带来地系。

-对战乐园-
口袋妖怪全国大师赛专题组队经验谈
本辑围绕全国大师赛，来进行组队的经验归纳总结。

光盘收录：中文字幕《宠物小精灵AG》
超值赠品：顽皮熊猫环保袋

已上市，全国报刊亭有售



PSV专辑

实用与收藏兼备的PSV权威专辑
大16开208页+影像DVD光盘

VOL. 14

-Vita动态-
PS+俱乐部 | DLC天国

-Vita动作-
苍翼默示录 刻之幻影 扩张版 | 天使与龙的轮舞 | 乐高旋风忍者 浪人之影 | 盗贼遗产 |Persona 4 彻夜热舞 | 太鼓之达人 V版

-Vita攻略-
不可思议的幻想乡 欲望之塔|影牢 另一个公主 | 英雄传说 空之轨迹FC 进化版
ToHeart2 迷宫旅人 | 迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印

8月底全国上市


VOL.10
雷亚首次大陆线下分享会，现场直击
TOUCH.UCG
指间方圆
栖息群岛深处的豪火龙
《怪物猎人 探索》
银河美少年初登场!
《超级机器人大战X-Ω》
CAPCOM的新生力量
创意游戏合集·第二弹
全新的“战斗消除”！
《克鲁赛德战记》初体验
编辑精选
十款佳作
一并奉上

TOUCH·UCG

CONTENTS

VOL. 10

指间方圆

COVER STAFF

封面用图：鲤（KOI）
设计：anubis

编辑精选

十款佳作一并奉上 1

资讯

业界资讯大搜罗 2
雷亚首次大陆线下分享会，现场直击 5

评测

全新的“战斗消除”！《克鲁赛德战记》初体验 7

前瞻

藏身群岛深处，《怪物猎人 探索》的稀有种怪物 8
银河美少年初登场！《超级机器人大战 X-Ω》 10

专题

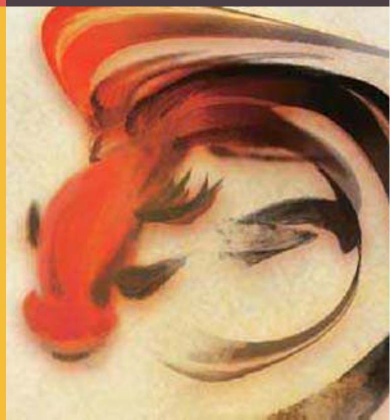
Capcom 的新生力量，创意游戏合集 · 第二弹 12

每期一荐

我曾有过喜欢的人
私には好きな人がいました

轻小说系放置型恋爱游戏，那个问题的答案：爱过……















EDITOR'S CHOICE

本期编辑精选



万智对决
万智对决

在《炉石传说》、甚至是“昆特牌”的助力下，集换式的对战卡牌游戏近一段时间以来又掀起了一股浪潮，《万智牌》这样的老牌系列自然也不能落伍。最新作《万智对决》可以说集系列之大成，卡池进一步丰富，几乎涵盖了整个系列的阵容。完善而自由的组卡器、便利的联机对战，这些不都正是 TCG 的精髓么。



Fate/Grand Order
Fate/Grand Order

过低的角色转蛋率、糟糕的运营和略显无趣的战斗系统，让这款原本被型月粉丝们寄与厚望的游戏在上线后恶评如潮。不过蘑菇参与创作的剧本以及个性十足的英灵依然是本作无法割舍的亮点所在，因此这里还是姑且推荐给喜欢“月世界”的玩家，也希望游戏在今后的更新中能有所改善。



HachiHachi
HachiHachi

由来自香港的游戏团队开发的原创音乐游戏，采用圆圈内音符由中心向外扩散的谱面形式，有点类似 maimai 的感觉。不过由于判定点不固定，因此演奏过程也有更多的变化和不确定性。游戏收录的大多为原创的日文曲目，整体水平出色，虽说采用了比较特别的转蛋抽曲目系统，不过新曲解锁几率还算合理。



战锤 40K 死亡守望 泰伦入侵
Warhammer 40K: Deathwatch Tyranid Invasion

“《战锤 40K》系列”已经推出过多款移动端作品，涵盖的题材范围也相当广泛，不过总是缺乏令人印象深刻的作品。最新推出的本作由虚幻 4 引擎打造，不仅画面表现出色，以清除异形生物——泰伦虫族为目标战棋类玩法，在策略性的设计上颇为出彩。



暴乱大陆冒险者
ランページ ランド ランカーズ

充满了野村哲也风格的迷宫冒险类新作，并采用了全新的“悠闲共斗”系统。游戏各个方面均有上乘表现，无论是精致的画面表现，亦或是新意十足的探索和战斗，都令人眼前一亮。平衡性的处理也值得称赞，不需要过分课金。不过本作的致命伤在于频繁且不稳定的读取时间，网络不好的玩家谨慎考虑。



鲤
KOI

曾在摩点网众筹项目中拔得头筹的《鲤》正式上架，在本届 ChinaJoy 上也展出了主机版本。虽说游戏在玩法设计和不影响内容体验的皮肤内购上有些许争议，但作为从内测阶段就已经接触到本作的玩家，我可以很负责任地说，或许《鲤》并未做到最好，但却是一款值得你静下心细细品味的小艺术品。



修剪艺术
Prune

极有意境与艺术感的一款新作，玩法上也令人耳目一新。一轮红日下的树苗，如何在它的成长过程中修去多余的枝桠，使其避开不可逾越的障碍，最终触及太阳并盛开美丽之花，这就需要玩家具备“修剪”艺术才行。



蜘蛛 隐月仪式
Spider: Rite of the Shrouded Moon

作为经典解谜游戏《博莱斯庄园的蜘蛛》的续作，本作在各方面都有着不小的进化，尤其是更加令人抓狂的难度。玩家此次扮演的是英国某个庄园内的蜘蛛，利用结网、攀爬、跳跃等物种本能，在 30 个区域中尽情冒险并解开谜题。实时的天气系统还会影响游戏流程，相当有趣。



射击之星
Shooting Stars!

精美的像素风与搞怪幽默的风格相融合，《Shooting Stars!》用弹幕射击的形式，为玩家呈现出一场五彩缤纷的盛大狂欢。游戏不仅风格特别，设计上更是特立独行，没有循序渐进的关卡、更没有平衡性可言，玩家只要跟随本能享受射击与爆炸的快感，以暴制暴就是惟一的信条。



墨染
墨染

本期推荐的第二款和“鱼”相关的游戏，由 GREE 旗下的小组开发，飘逸的水墨风中，多了些许格调，少了几分商业气息。游戏的每个关卡都是一副水墨画，游荡于其中的金鱼则要在不同的墨迹间穿梭，让自己一次次地染上墨色，最终借助画中所隐藏的轨迹抵达终点。

资讯NEWS

超越星球的新冒险，《星之勇者斗恶龙》公开



作为 Square Enix 旗下的三大支柱品牌之一，“《勇者斗恶龙》系列”近期新发表不断，除了主打自由创作的《勇者斗恶龙 创造者》，以及同时登陆 PS4 和 3DS 平台的正统续作《勇者斗恶龙 XI》外，还有一款对应移动平台的新作——《星之勇者斗恶龙（星のドラゴンクエスト）》。从标题便不难看出，本作围绕“星球”这一主题展开，游戏中的地图采用了曲面的呈现形式，玩家可以随意进行缩放和旋转，并在星球上尽情地冒险与探索。当然，传统的角色成长和培养要素也依然存在，为了拯救陷入危机的星球，各位勇者们请勇敢地站出来吧！游戏预计将于今年内推出。





兼容移动平台，《RPG制作大师》年底更新

RPGツクールMV





角川旗下的 RPG 制作软“《RPG 制作大师（RPG ツクール）》系列”即将在年底迎来新版本——《RPG 制作大师 MV》。对于这款工具相信很多玩家即便没有接触过，但也都有所了解，其特色在于让不懂代码和编程的人也能轻松制作出属于自己的角色扮演游戏。而相比四年前推出的《RPG 制作大师 VX Ace》，新作最瞩目的进化点便是更完善的多平台支持，除了会推出 Mac 平台的开发工具外，还支持将制作的游戏生成为 ipa 或是 apk 格式，使之运行于 iOS 或是 Android 等移动平台上，甚至还支持生成用于网页端运行的 HTML5 格式，极大扩展了游戏制作的可运用范围。对于一些想尝试游戏开发的玩家来说，今后可以更便利地开发游戏并发布到 App Store 这样成熟的销售渠道。

除了完善多平台支持外，新作在游戏制作方面亦有诸多强化，比如战斗画面支持第三人称和第一人称等多种视角、资料库素材大幅追加、修正透明贴图的显示以及支持最高 816 x 624 的分辨率等，帮助玩家打造出质量更高，形式更多样化的角色扮演游戏。

在手机上培养数码宝贝！《数码宝贝 链接》神秘公开



3 月份发售的《数码宝贝物语 网络侦探》素质不俗，BNEI 于 7 月份也公开了另一个系列《数码宝贝世界 Next Order》将登陆 PSV 平台的消息，而除此之外，还有一款颇为神秘的新作——《数码宝贝 链接（デジモンリンクス）》。不过除了这款作品预计将于 2015 年秋季登陆 iOS 和 Android 两大平台外，官方并未透露更多实质性的情报，惟一可知的是玩家在游戏中将可以自由培养自己的数码宝贝。游戏曾在 7 月 31 日 ~8 月 10 日之间短暂开启事前登陆活动，不过目前已经结束，只能等待官方的进一步更新或是游戏上线啦。

掌机移植,《幕末Rock 序极》先行配信

Marvelous 此前宣布，曾经登陆 PSP 和 PSV 平台的《幕末 Rock》，将会以《幕末 Rock 极魂》之名在 iOS/Android 平台推出移植版，并追加多首全新的曲目。目前官方已经在 App Store 和 Google Play 上向所有玩家免费配信本作的先行体验版《幕末 Rock 序极》，体验版包含了序章至第二章开头部分的的剧情内容以及节奏对战“视觉雷舞”，由“超魂团”所演唱的新曲《xxxing》也一并收录，即便你是系列老玩家也可以尝尝鲜。而游戏的正式版将会在今年秋季推出。

《幕末 Rock》以架空的幕末时代为背景，玩家所扮演的维新志士们将用“摇滚”的力量，与推崇“天歌”的新选组成员们展开抗争。游戏结合了文字冒险与音乐游戏的玩法，整体水准不俗。不过一众美男裸衣高歌什么的，也摆明了本作主要服务的是女性玩家群体，当然如果你只是单纯希望享受游戏的演奏部分，那么正好就借此机会试试到底自己能不能接受这样的风格吧。

iOS

And



手机变为控制器!《舞力全开2016》联动应用配信

继 5 月份登陆国行 Xbox One 之后，育碧旗下的舞蹈游戏《舞力全开 2015》也将于 8 月 25 日正式在国行 PS4 上推出，虽说与其他地区相比显得有些姗姗来迟，不过追加了《小苹果》等国民神曲，也算是相当的接地气了。另一方面，系列的最新作《舞力全开 2016》即将于今年 10 月 22 日在亚洲地区推出，这次玩家无需购买任何外设，只要在手机中安装相应的联动应用《Just Dance Controller》，便可以享受翩翩起舞的乐趣了。

联动应用目前支持 Wii U、PS4 和 Xbox One 三大平台，玩家可以先到不同主机的卖场中下载本作的试玩版，并确保主机与手机处于同一局域网内，开启应用后右手握住手机，游戏便能较为准确地追踪到玩家的动作。需要提醒各位的是，游戏前请务必做好防护措施，以免失手将手机甩出，最糟的情况很有可能手机和电视双双阵亡，如此一来可就得不偿失啦。





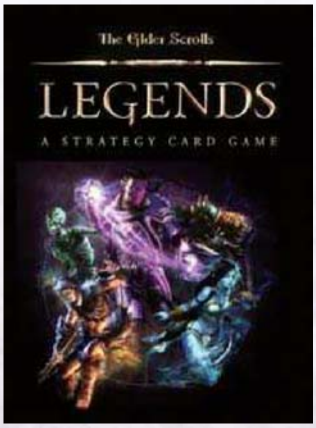
iOS

And

“任性”的Bethesda:《上古卷轴 传奇》随时上架

Bethesda 在 E3 发布会后闪电上架了《辐射 避难所》，实在出人意料，游戏出色的素质也让很多玩家至今仍热衷于经营自己的避难所。而与《辐射 避难所》同时公布的，还有另一款大作的衍生作品——《上古卷轴 传奇》，或许是看到了《炉石传说》的巨大成功，Bethesda 也决定以《上古卷轴》的世界观来打造一款全新的卡牌游戏，官方称游戏是专门为卡牌对战玩家和《上古卷轴》的粉丝们悉心打造的，届时玩家将以卡牌的形式展开对决。

虽然《上古卷轴 传奇》并未像《辐射 避难所》那样在发布会后立刻上线，官方也没有给出确切的发布时间。不过在近期接受媒体采访时，Bethesda 官方则表示：“本作说不定也会像《辐射 避难所》那样，在某一天就突然上线”。鉴于目前正统续作遥遥无期，而《上古卷轴 Online》的表现则不尽人意，系列粉丝不妨多多留意一下这款卡牌类新作吧。游戏除了会登陆 iOS 平台外，也将推出 PC 版。



《蝙蝠侠 阿克汉姆地狱》新截图曝光

此前曾报道过的《蝙蝠侠 阿克汉姆地狱》近期公开了几张最新的游戏截图，正如之前所说，本作采用了类似于《部落冲突（Clash of Clans）》的玩法，包含基地建设和策略对抗元素。这次玩家扮演的不再是正义的蝙蝠侠，而是阿克汉姆城最底层的罪犯，从建立藏身之所开始，一步步招兵买马扩大自己的势力，并周旋于谜语人、企鹅人等经典的反派之间，最终成为阿克汉姆的罪犯首领，向蝙蝠侠发起挑战！









姗姗来迟，《辐射 避难所》Android版上线日期确定



《辐射 避难所》的 iOS 版在发布会后火速上线，不过 Android 版却迟迟没有确切的消息。而近期官方终于宣布游戏的 Android 版将会在 8 月 13 日正式上架，并且会带来不少全新的内容，例如加入新的敌人和新的伙伴等等。当然 iOS 版也会在之后更新中追加这些内容。

最后的狂欢，《节奏怪盗R》即将停运

SEGA 近期宣布，《节奏怪盗 R》将在 9 月 28 日正式停止运营。本作最早于 2012 年登陆 3DS，之后 SEGA 对系统进行些许改动后移植到了 iOS 平台，玩家的评价也很不错。不过随着 SEGA 旗下手游阵容的不断壮大，官方显然没有精力再顾及到这款老作品，停运也在意料之内。不过值得称道的一点是，SEGA 不仅关闭了课金系统，游戏内的所有服装、饰品等付费道具目前都可以免费取得。毕竟距离正式停运还有一个多月的时间，如果你对游戏感兴趣的话，那么在享受官方全场免费大放送的同时，也有充分的时间体验游戏的所有内容，何乐而不为呢。



《德波尼亚》8月移植iPad



Daedalic Entertainment 于 2012 年在 PC 平台上推出的《德波尼亚(Deponia)》，是一款相当出彩的 AVG 冒险游戏。游戏讲述了生活在破烂星球德波尼亚的主角，在偶然邂逅来自极乐之境的女主角后，决定帮助她重返家乡，由此也引发出一系列荒诞不羁的故事。除了精美的艺术风格外，天马行空的剧情和幽默的表现形式都是这款作品的亮点所在，之后推出的两款续作也都有很好的反响。

在去年的 GDC 开发者大会上，曾传出移植 iOS 平台的消息，而近期则有报道显示，游戏将会在 8 月份率先登陆 iPad 平台，售价为 9.99 美元。如果你此前没有接触过这款极具特色的作品，那么这次便是个好机会。



雷亚首次大陆线下分享会现场直击！

7 月 31 日，台湾游戏开发商雷亚（Rayark）联合大陆代理商龙源网络，在北京王府井的 Apple Store 零售店中，首次在中国大陆举办了线下分享会。本次分享会的主角是雷亚最新的动作角色扮演游戏——《聚爆（Implosion）》，雷亚 CEO 兼多款游戏的制作人游名扬先生也亲临现场，向热情的玩家们分享了《聚爆》的开发历程，以及今后将会在更新中追加的新内容。

《聚爆》开发历程分享

分享会开始后，游名扬先生展示了许多游戏机甲、角色的设定原画，让玩家一步步地了解《聚爆》的游戏风格、系统设计等各个方面，在开发过程中的逐步进化与改变。



▲早期的机甲设定画

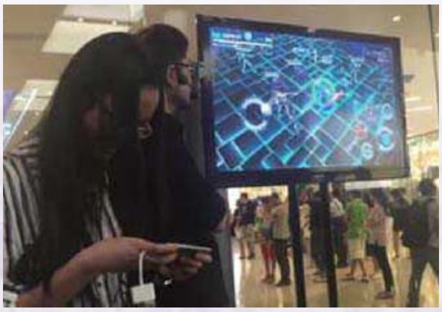


▲不断改进的战斗系统

全新的无尽模式

在《聚爆》Ver1.1 版本的更新中，将会加入名为“血攻”的无尽模式，其中还分为“生存任务”和“极限任务”两种不同玩法：“生存任务”中玩家需要打倒不断生成的 XADA，尽可能存活到最后，游戏还引入了新的计分方式，玩家使用不同的招式和连段会影响得分倍率，战斗越华丽自然得分越高，在全球挑战积分榜上才能取得好成绩；而“极限任务”则要面对强大 Boss 的车轮战，并以时间竞速作为评判标准，更考验玩家速杀 BOSS 的技巧，同样也会对应全球挑战时间的排名。





▲玩家现场挑战“无尽模式”

游名扬先生表示，包含全新模式的《聚爆》Ver1.1 版本将于 9 月份在 iOS 和 Android 双平台正式更新。分享会现场也邀请玩家进行试玩挑战，并送出多款限量的游戏周边产品。

新关卡与新机体



▲乔纳森专属剧情——英雄归来

除了 Ver1.1 版本外，雷亚对于《聚爆》之后的发展有着非常详细的规划。比如在 Ver1.2 版本中，预定会加入重要角色“乔纳森”的特殊剧情，让玩家通过这位大叔的视角去体验之前游戏没有呈现出的另一面。乔纳森的战斗方式也颇为特别，将为玩家带来有别于爽快近战的体验。

而在预定于 2016 年 1 月上线的 Ver1.3 版本中，则会加入全新的机甲，帅气的黑色涂装和力量感十足的造型，预示着这将会是注重近战爆攻类型的角色。不过虽然定下了时间线，但游名扬现场也不忘自黑一番雷亚的跳票传统（笑），但愿这次他们能够准时吧。



周边计划 机甲手办化

活动现场展出了游戏周边计划的最新产品——机甲手办。不过目前只是试作品，手办还未上色，细节也还在调整当中。



雷亚首场大陆音乐会年底举办



▲M2U&Nicode夫妇



▲V.K.

笔者从雷亚的大陆代理方龙源网络处了解到，类似的线下分享会今后会在全国各地陆续展开，玩家们不妨多多留意官方消息。并且在今年的 11 月 28 日，雷亚还将在北京举办大陆地区的首场音乐会。M2U（韩国）、V.K 克（台湾）、旭章 &Night Keeper 乐团（台湾）等知名的合作音乐人届时都会登台演出，大陆方面的演出嘉宾也在积极洽谈中。



▲Night Keeper

《Project V》正式定名，2016年上线

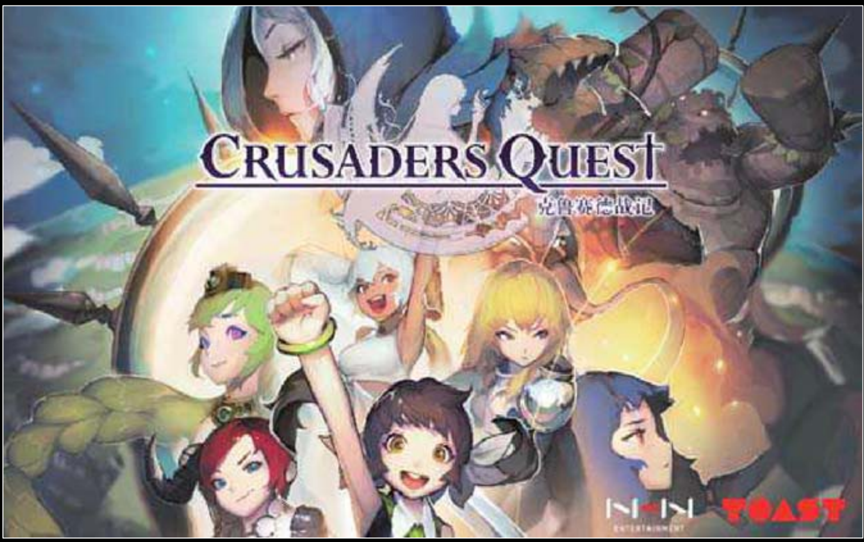


雷亚此前公布的最新音乐游戏企划《Project V》目前正式定名为《VOEZ》，发音类似于“Voice”，这是否意味着本作将以“人声”作为游戏的主题呢？官方表示《VOEZ》采用了全新的游戏理念，将会把音乐与演奏的体验无缝融入到剧情的发展当中，游戏的故事将围绕六位少年和少女的生活展开，玩家可以通过音乐的形式与他们交流互动，共同成长。

和以往的作品一样，《VOEZ》会继续采用与知名音乐人合作的形式，保持高水准的曲目质量。另外今后或许还会开展中文名的征集活动，届时还请各位尽情地发挥自己的创意与想象力吧。

全新的“战斗消除”！《克鲁赛德战记》初体验

文：游魔王



《克鲁赛德战记》是韩国知名厂商 NHN Entertainment 发行的一款日式像素风即时战斗消除 RPG 游戏。唯美且充满异域风情的人物，清新 Q 萌的游戏画面，搭配日本顶级声优和引人入胜的剧情，为玩家带来非同一般的游戏体验。

独具匠心的战斗模式

《克鲁赛德战记》把横版推图和休闲消除组合成全新“动作消除”战斗系统，点击画面下方出现的图标就能发动技能，一改以往消除类游戏的慢节奏。战斗的即时性通过预判、攻击范围、连携、女神 buff 来配合展现。

组合自由的专属技能

《克鲁赛德战记》的技能获取或升级是通过完成任务或收集勇士来完成的，技能解锁后同一个职业的勇士都能装备，提升了队伍编成的多样性。



▲将横版推图与休闲消除相结合的全新战斗模式



▲丰富的技能图鉴

良心满满的养成体系

《克鲁赛德战记》的养成体系也很有意思，1~3 星角色的进化规则遵循相同职业随机产出，而 4 星以后的角色则按进化树路线升星。



■▲养成系统

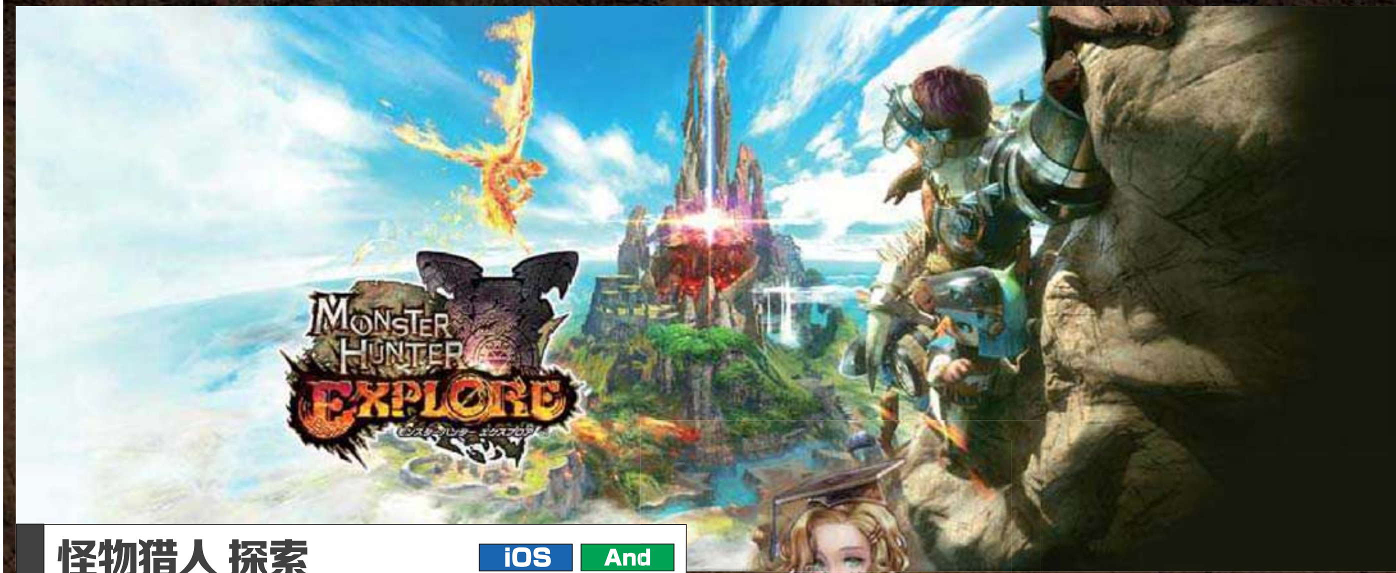
来自NHN的声音

▼韩国NHN副总Kim Yura（右二）对UCG也表现出了浓厚的兴趣。



在今年 ChinaJoy 上，笔者有幸采访了韩国 NHN 副总 Kim Yura。她谈到当初设计《克鲁赛德战记》时，开发团队认为像素风格比较容易唤醒玩家儿时的回忆，从而引起强烈共鸣。在人物设定像素化的同时，战斗效果依然非常炫丽，打击感也比较强，是一种复古风格和现代渲染手段的结合。

Kim Yura 还表示，《克鲁赛德战记》进入中国后，韩国方面不仅会加入新的中国元素，还会根据中国玩家的需求定制玩家喜欢的实体周边产品，作为活动的奖励来发放给玩家，以此更好地回馈《克鲁赛德战记》的中国粉丝。



怪物猎人 探索

iOS And

Monster Hunter Explore　Capcom　2015年秋

拥有众多革新点的《怪物猎人 X》很快将于年底发售，不过在此之前还有一款新作值得各位猎人们留意，那就是移动平台上的《怪物猎人 探索》。在此前的报道中我们曾经提到过，不同于之前作品的小打小闹，Capcom 相当重视这款新作，丰富的武器装备、人气怪物以及多人联机系统等系列的标志性元素一个不落。预定于秋季推出的本作目前已经开启事前登录，同时也公开了雄火龙特殊种——豪火龙的详细情报。这个在整个系列中初次露面的帅气怪物，不知道今后有没有机会出现在正统作品当中呢？

新角色介绍



夏珑博士

这里似乎还有未曾见过的宝石，猎人们，期待你们的战果哦。

CV：浅川悠
年龄：29岁

猎人公会中专职研究矿物的专家，在接受了公会的委托后，前往断裂群岛对地层进行调查。平日里总是摆出冷峻帅气姿态的夏珑博士，实际上无比热衷于珍贵的宝石，因此来到岛上后就如同变了个人一般兴奋不已。



阿尔戈

本大人正是阿尔戈喵！征服大海的旅程，放心交给我喵！

CV：中上育实
年龄：7岁

带领主人公们在海上冒险的船长，经验丰富且技术出众，能够在环境恶劣的断裂群岛外海中自由航行，并一手组建了艾露猫情报网。为猎人们的冒险提供了强有力的支持。



安多拉博士

呼呼呼，沉睡于群岛上的秘宝，正是解明此地历史之谜的关键。

CV：绪方贤一
年龄：不详

猎人公会专属的考古学博士，受公会委托对断裂群岛的文化和历史进行研究。学识渊博的安多拉博士有着举足轻重的地位，不过他本人却相当亲切和善，因此也深受猎人们的尊敬与爱戴。

初次现身的火龙亚种



豪火龙

潜藏于玛拉库嘉群岛最深处的“特殊种”雄火龙，周身缠绕着熊熊烈火，比起普通的雄火龙拥有更具压倒性的火焰攻击，无愧于“豪火龙”之名，初次对阵的猎人们可要万分小心。

战胜豪火龙的战利品！新装备与新武器

打败豪火龙并取得相应素材后，猎人们便可以打造出全新的“阳炎系列”装备，以及用豪火龙素材制作而成的各种武器。缠绕于装备和武器周围的火焰特效，可是相当的帅气亮眼！



▲“阳炎系列”剑士装



▼“阳炎系列”枪手装



▲豪火龙素材打造而成的各种武器

系列人气怪物登场



除了稀有的特殊种外，系列历代的人气怪物也将在断裂群岛中登场，成为阻碍猎人们进一步探索的强敌，请根据以往的经验将它们统统打败吧。

新系统 武技

作为《怪物猎人 探索》的特色，表现力十足的“武技”系统除了能带来视觉上的快感外，很多时候也将成为左右战局的关键。通过使用“武技”，玩家可以释放出不同武器中所蕴藏的力量，如同必杀技一般给予玩家更多的帮助，届时将会有超过 100 种以上的“武技”供玩家选择。



▲更多丰富的“武技”等待着玩家进一步挖掘

狩猎的精髓 合作



本作对应实时的线上联机功能，设定好房间后就可以招纳其他猎人们共同战斗了。如果想要和指定的好友联机，那么只要向他们发送任务邀请即可。另外，游戏也提供了便利的聊天系统，供玩家们在等待和战斗中进行简单的交流。



超级机器人大战 X-Ω　iOS　And

スーパーロボット大战X-Ω　BNEI　2015年秋

原创主角与机体

以超科学研究为志向的青年阿萨比，与年仅十八岁的机器人工学天才少女夏蒂，在火星探测队“阿尔法－欧米茄”中相遇。因为某个契机，他们在遗址中发现了神秘机械——“范海因”，而他们的命运又将迎来何种变化？



[原创机体]



必须由两名适合的驾驶员同时启动，并可以通过大脑直接与机体进行交流，以此来操控它的行动。除了驾驶舱内的显示荧幕外，范海因中不存在任何类似雷达那样的传感器，外界的所有情报都将直接传回驾驶员的意识中。

银河美少年飒爽登场！





每当“《机战》系列”有新作公开，玩家们最关心的无疑就是新的参战作品和机体。而在这次的《超级机器人大战 X－Ω》中，飒爽登场的银河美少年将首次参战！《Star Driver 闪亮的塔科特》是 BONES 于 2010 年秋季推出的原创动画，奇特的世界观和复古的机器人战斗场面让这款作品散发着别样的魅力，此次融入到《机战》的世界观中，也令人期待会有怎样的剧情展开。除了《Star Driver 闪亮的塔科特》外，另一部首次在“《机战》系列”中登场的作品是 SUNRISE 于 2006 年制作的《ZEGAPAIN》，出色的世界观塑造和剧情刻画使其得到了许多观众的认可。

阵容强大！28 部作品 + α参战决定！

包含初登场的《Star Driver 闪亮的塔科特》和《ZEGAPAIN》在内，目前游戏已经确定了 28 部参战作品，不仅有《反叛的鲁鲁修》、《福音战士新剧场版》等较新的系列，《魔神 Z》、《机动战士高达 逆袭的夏亚》等老牌作品也不会落下，阵容相当强大。













28 部参战作品一览

《魔神 Z》
《大魔神》
《UFO ROBO 古连泰沙》
《盖塔机器人》
《超电磁侠孔巴特拉 V》
《超电磁侠波鲁吉斯 V》
《无敌钢人泰坦 3》
《战国魔神》
《圣战士丹拜因》
《装甲骑兵》
《机动战士 Z 高达》
《机动战士高达 ZZ》
《机动战士高达 逆袭的夏亚》
《机动战士高达 SEED》
《机动战士高达 00》
《机动战士高达 UC》
《超手机神断空我》
《飞跃巅峰》
《勇者王》
《全金属狂潮》
《帝皇战纪》
《创圣大天使》
《交响诗篇》
《ZEGAPAIN》
《Code Geass 反叛的鲁鲁修》
《福音战士新剧场版：序》
《福音战士新剧场版：破》
《Star Driver 闪亮的塔科特》

有别于传统《机战》的战斗方式

BNEI 将本作交由 SEGA Games 进行开发，B.B.Studio 则负责剧本创作和游戏兼修。由于游戏对应的是移动平台，因此在战斗系统的展现方式上有了不小的改动，某种程度上借鉴了 SEGA 旗下的《锁链战记》等作品，融入更多依靠直觉操作的战斗元素。

[必杀技]

攻击敌人时可以获得敌方掉落的“核心”。当满足条件后，点击“必杀”按钮即可发动强力一击。如果队伍中我方不同的机体连续发动必杀技，那么还可以形成“连携攻击”，对敌人造成重创。



[以直觉进行线性战斗]







本作的战斗系统主要以横向的线性方式呈现，玩家只要滑动屏幕就可以操纵我方机体向敌方阵地逼近，从而击破敌机。由于不同机体间存在属性相克，因此请谨慎地选择对手。

[看透攻击时机的精神技能]

不同的角色都拥有各自的精神技能，通过不断地战斗获得经验值，便可以提升精神技能的威力。



Capcom的新生力量 创意游戏合集 第二弹

在《指间方圆》Vol.7中，我们曾向各位介绍过由Capcom新人们，在名为“つくれん”的短期游戏开发企划中，所带来了几款创意作品。而现在这项企划的第二弹作品也已经在App Store和Google Play中上架，相比第一弹作品，这次的六款游戏无论是在主题创意，或是整体体验和完成度上，都更上一层。因此都是作为单独作品，而不再是以打包合集的形式推出。看来随着企划的进行，游戏开发者们的实力和热情也被进一步激发了出来。在进行试玩之后，好几款作品都另哪尼我爱不释手。没有过多花哨的装饰，简单却不乏深度的创意才是游戏的灵魂。

Mist Rain

iOS　And

游戏的标题《迷雾之雨》取得相当有文艺范儿，而游戏本身也充满了复古而精致的格调。玩家所扮演的魔女，穿梭于被细雨和迷雾所笼罩的寂静小镇，不过与舒缓的背景乐形成鲜明反差的，是街道中不断出现的各种陷阱机关，时而是闪烁的电气，时而是落下的车轮。我们并不能主动操控魔女的飞行轨迹来躲避的陷阱，毕竟仓皇的躲闪绝非魔女的风格，她有着更为优雅的手段——时间操控。通过拉下或升起画面左侧的机械钟，我们便可以在保持魔女前进速度的同时，改变背景时间的流逝速度，以这样的方式在细雨中闲庭信步，临危不乱地躲过前方的障碍。当然，一味地减慢时间是行不通的，尤其是在多个机关的衔接点，有时候让时间加速并一口气脱离危险区域，方是上策。





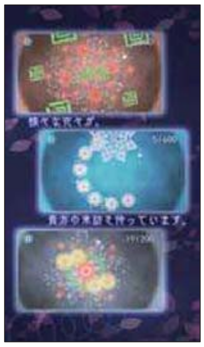


散花 -SANKA-

iOS　And

又一款走唯美小清新路线的作品，虽然这种风格加上花瓣的主题，很容易令人联想到陈星汉的《花》。不过且不说实际玩法上的差异，恰恰相反的是，本作的主题是使花朵尽数散开，而不是让它们绽放。玩家所要做的，是控制白色的小花，以合适的角度为切入点撞击淡紫色的花朵，使其一口气飘散。听上去似乎简单，不过惯性的设计对玩家的操作精确度提出了更高的要求，若是不慎撞击到场景中的障碍物，则会被弹开而偏离既定的轨道。另外的难点则是时间限制，每个大关被分割成若干个小的挑战，玩家需要在规定时间内通过所有挑战才算过关，而顺利让花朵飘散的话，则会获得适当的时间奖励。总体来说，游戏追求的依然是一气呵成的爽快感，以及划过花朵时所形成的动听旋律。





Little Ghost Town

iOS　And

初上手时，这款名为《幽灵小镇（Little Ghost Town）》的游戏因为画面略为简陋，以及搞不清楚玩法，我对它并没有太多的好感。不过几经尝试，当我理解了其核心乐趣所在之后，不得不说本作可能是这六款作品中，最值得投入大量时间并细细品味的。游戏的核心玩法是让玩家以最少的步骤和时间，找出藏在窗户后的幽灵们。每一个关卡中不同颜色幽灵的分布情况都会显示在画面上方，我们正是要通过这个有限的提示，准确地将不同颜色的幽灵们分批揪出来！选择你觉得有可能藏有幽灵的格子后点击“GO”，若是与提示中相应颜色的幽灵分布相符，那么对应的幽灵便会破窗而出，若选择错误，游戏则会给出提示，告诉玩家刚才的操作击中了几个什么颜色的幽灵，那么接下去就可以依照这一提示进一步分析所有幽灵的准确分布。不过这种试探性的操作是有限的，每一次的错误选择都会让玩家失去一点生命值。

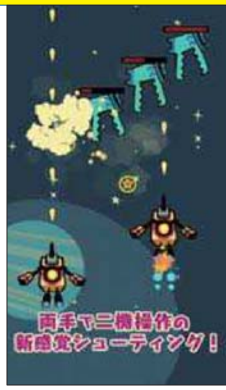
随着关卡难度的提高，窗户的格子会越来越多，幽灵的分布也更加复杂，第五大关中甚至达到了 100 宫格。虽说生命值以及每次可选择的窗户数量也会随之提升，但是容错率依然非常有限。点击右下角的 LOG 则可以查看过往每个步骤的结果，当然思考的同时也别忘了时间，耗时过久可是无法取得高分评价的。如果你觉得关卡有限，那么本作还提供了无尽模式，简直就是消磨时间的一大利器啊。



纵横合体 バトリンカー

iOS　And

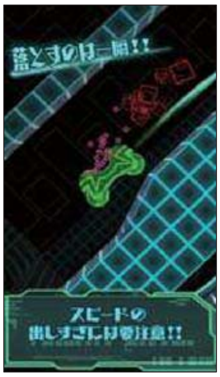
纵向的弹幕射击游戏想必大家都不会陌生，因此即便本作让左右手各操纵一架机体进行攻击，其实也称不上太有新意。不过别忘了游戏标题中的“纵横合体”，这才是本作真正的乐趣所在。一般状况下，玩家只要左右手分别操纵机体进行攻击即可，而面对带有绝对防御 AT 力场的敌人时，则要让两架机体一前一后靠拢合体，变身为挥舞巨拳的红色机器人，才能打破敌人的防护罩并给予猛烈一击。另外，如果遇到弹幕密集而无法顺利躲避的情况，则可以将机体左右靠拢变身防御形态，展开能够抵挡普通弹幕攻击的绿色防护罩 。



CALCUBOID

iOS　And

本作的创意在于结合了视觉欺骗和立体空间的转换思维，玩家通过调整画面下方的圆形刻度表，改变画面的倾斜角度，从而让小车前进。虽然整个场景是立体的，但呈现给玩家的却只有某一个平面，因此需要考虑的不仅仅只是眼前的情况，立体空间所带来的视觉欺骗很容易让人忽略地形变化和高低落差。而游戏除了有时间限制外，还要求车上所运输的物品的不能在途中全部掉落，因此虽然游戏只有看似短短的 13 个关卡，若是要尽数通过甚至取得 Perfect 评价，无疑需要耗费不少时间。



ひつじの梦どりる

iOS　And

看上是一款数羊的游戏，不过本作绝对不是用来帮助睡眠的。简单来说，这是一款考验玩家计算能力的作品，游戏开始后羊圈内会有一定数量的绵羊，并会在画面中央上方给出预定要达到的绵羊数量，玩家要做的就是点击画面下方的数字按钮，在规定时间内让羊圈里的绵羊数量不多不少刚好达到预定的数字，否则在羊圈外的大灰狼可不会放走这些眼前的美食。

随着关卡的推进，游戏给出的预定数量和下方的数字按钮会越来越苛刻，玩家需要尽可能快地心算出如何进行数字组合，才能在短时间内恰好达到规定的数字。高难度下甚至不会给出当前绵羊的数量，如果一旦中途操作混乱，要么自己数，要么就只能重新开始。因此将加法与乘法了然于胸，准确算出各种操作的次数并精确贯彻，方有机会通过。游戏中还能收集不同种类的绵羊，发现超过 10 个种类后，便可以解锁最高难度！相信从小就把九九乘法表烂熟于心的各位国内玩家，这样的计算量应该难不倒大家吧（笑）。



专题 COLLECTION


MONSTER HUNTER
EXPLORE
モンスターハンター エクスプロア
怪物猎人 探索


501JFWの新しい戦いが
今、始まる
2015年秋、リリース予定
ストライクウィッチーズ
軌跡の輪舞曲
强袭魔女 轨迹的轮舞曲